DR@AM
DR@AM
LE MAGAZINE DE LA MICRO ALTERNATIVE
Mars 1997 - n°38

Nouvelle formule ! +de pages

Vive l'informatique libre !



Nextstep, OpenDos, AmigaOS, Linux : tout sur les systèmes alternatifs !

Linux zone •

Découvrez Linux Programmation : Java

Amiga zone •

Jeux : Burnout, Tommy gun... En pratique : Assembleur, C, Imagine 4

Be zone •

Voyagez au coeur du BeOS

Mensuel - 10,95 $can - 245 FL - 10?30 FS - 255 FB N°ISSN 1259-1165
L 2306 - 38 - 35,00 F

Tout l'univers du PC



Courant alternatif - page 4

Infos, tendances : branchez-vous sur le courant de la micro alternative !



16

Burnout, un superbe jeu d'action/ réflexion !



34

Une rubrique pratique pour explorer Imagine 4 !

amiga zone

- **Actualités - page 8**
 La scène Amiga en pince pour les news toutes fraîches !
- **Avant-première - page 14**
 Zone 99, un jeu multi-joueurs via Internet ! Fields of battle pour tous les stratèges, et Y3D, un superbe simulateur de vol.
- **Jeux-tests - page 16**
 Burnout, le jeu du mois : de l'action, de la réflexion et des gladiateurs... Tommy gun ou l'art d'être une tomate...
- **Jeux-astuces - page 20**
 Suite et fin de la soluce de Monkey island 2, des trucs et les messages in the bottle.
- **Domaine public - page 24**
 Notre sélection des meilleurs DP du mois.
- **Labo - page 28**
 La carte Magnum, Typersmith, Wordworth 6, la carte Graffiti : nos laborantins n'ont pas chômé !
- **En pratique - page 34**
 Assembleur, C, Linux, Imagine : les rubriques pratiques se portent bien, merci.
- **Forum lecteurs - page 40**
 Des questions, des réponses et des petites annonces !

48

Tout pour comprendre et exploiter le système Linux !



linux zone

- **Actualités - page 46**
 Toutes les news incontournables de Linux (et quelques autres...).
- **Zoom - page 48**
 Linux, qu'est-ce que c'est ? Comment ça marche ? Tout ce que vous avez toujours voulu savoir.
- **Jeux-tests - page 52**
 Lincity n'est-il qu'un Sim city sous Linux ou bien plus ?
- **LABO - page 54**
 Tdg, Lyx, XQuad, Afterstep : les outils pour créer votre propre environnement de travail.
- **En pratique - page 58**
 Initiation au Shell et à Java.
- **Forum lecteurs - page 62**
 Le marché commercial de Linux expliqué par l'un des dirigeants de Linux international.

28

Un labo particulièrement fourni : Typersmith, Wordworth 6...



be zone

- **Actualités - page 42**
 Be inc. arrête la fabrication de la BeBox ! Courez à la page 42 pour en savoir plus !
- **En pratique - page 44**
 Voyagez au coeur du système BeOS !

Abonnement P.63

Dream's bootik P.64

EDITO

Dream, le magazine alternatif

"Qui se propose de mettre en place des circuits de consommation jugés plus adaptés à l'individu que ceux de la société industrielle". Telle est la définition du terme "alternatif" donnée par le Petit Larousse, tel est notre nouveau leitmotiv. Face à une uniformisation de plus en plus doctrinaire du marché informatique, certains ressentent plus que jamais le besoin de revendiquer leurs différences. Utilisateurs de plates-formes AmigaOs, BeOs ou même Linux, tous se reconnaissent dans la négation d'un système qui impose au monde entier une seule façon de penser : Windows 95. Parce que le système de Microsoft reste imparfait, parce qu'il pousse à la consommation et enfin parce que la société de Bill Gates est à la limite de tomber sous le joug de la loi anti-trust américaine, cette cause est défendable. Et Dream est fier d'en être le porte-parole. Ainsi s'explique notre nouvelle formule, laquelle a le double avantage de ne plus cantonner les Amigaïstes dans un monde à part. Une action vouée à la discrétion ? Sûrement pas. Pour reconquérir ses parts de marché, Apple vient de racheter Nextstep, le plus alternatif des systèmes d'exploitation. N'est-ce pas là la preuve que nous sommes à l'aube d'un changement de moeurs planétaire ?





"Deliver yesterday, code today, think tomorrow"

"Livré hier, programmé aujourd'hui, pensé demain"

BSD Fortune

PLEIN LE DOS

Le retour du Dos !

Le *Dos* ringard ? On pense peut-être ça chez Microsoft mais beaucoup de gens oublient que c'est encore un des systèmes d'exploitation les plus populaires. *Caldera OpenDos 7.01*, est une version évoluée de *Dr-Dos* (donc tout à fait compatible avec ses ancêtres) mais dans une mouture multitâche. Oui, vous avez bien lu, *OpenDos* est un système multitâche ! Et ce n'est pas là sa seule qualité... Il est aussi livré avec les sources !



Le Dos, déjà disponible.

Imaginez : un système tout simple, multi-tâches, modifiable et performant ! Développé par Caldera inc., *OpenDos* rejoint *Caldera open linux*, une version commerciale de *Linux*. Pour plus d'infos, nous vous conseillons l'article de Frédéric Rénet et Vincent Renardias sur www.pipo.com/plug/COD.html. Le *Dos* est mort ? Vive *OpenDos* !

INCROYABLE

Un Amiga sous Linux ?



Amiga ? Non... Linux ? Gagné !

Le rachat sans fin de l'Amiga pose un problème de fond : la gamme n'est pas rénovée. Le parc de machines existant se fait vieillissant et les développeurs préfèrent partir vers d'autres plates-formes plus en vogue, tels le Pc, le Mac ou encore la *BeBox*. Résultat : l'actualité logicielle va décroissante. A bien y regarder, on peut difficilement mettre en cause l'électronique : mis à jour, l'Amiga sait calculer aussi rapidement qu'un Pentium (cartes 68060), afficher d'aussi belles animations qu'un Pc (cartes graphiques) et se connecter sans problème à Internet (les modems sont standards). Preuve en est *Shapeshifter*, ce logiciel qui permet d'utiliser toutes les applications du Macintosh sans ralentissement aucun. Non, le véritable responsable est autre, c'est le système d'exploitation. Interface entre les programmes et l'électronique de l'Amiga, l'AmigaOS est spécifique. C'est par lui que les développeurs passent quand ils réalisent une application. Sans remettre en question son indéniable qualité, sa faiblesse est d'être dédié à un ordinateur qui n'est, pour l'instant, plus vendu. Et rares sont ceux qui apprennent aujourd'hui à programmer pour *AmigaOS*. Deux solutions existent. La première est que la majorité des utilisateurs se mettent à la programmation. Pas évident. La seconde est d'ajouter un second système d'exploitation, plus actuel. Irréaliste ? Voire ! Il est un système qui fonctionne sur la plupart des plates-formes, c'est *Linux*. Il fonctionne sur stations Dec et Sun, ainsi que sur micro-ordinateurs Pc, Mac, Atari, *BeBox* et... Amiga ! Bureautique, retouche d'images, jeux 3D, toutes les applications modernes existent pour *Linux*. Pourquoi l'Amiga s'en priverait-il ? En attendant le rachat définitif, Dream prend les devants et vous propose tout un panel de nouvelles rubriques. C'est reparti !

INFO OU INTOX

Un Amiga à 100 Mhz ?

Atari ayant abandonné depuis belle lurette sa gamme d'ordinateurs *St, Tt* et *Falcon*, c'est la société allemande de Medusa system qui a repris le flambeau des micros dits "compatibles Tos" (pour Tramiel operating system). Or, Medusa vante en ce moment les mérites de son dernier bébé, l'*Hadès*, d'une manière assez intéressante : la puissance sans le prix avec un 68060 à 100 Mhz. 100 Mhz ? Les notices techniques de Motorola ne font état que des modèles de 68060 à 50, et 66 Mhz. A la rigueur, on y évoque la sortie hypothétique d'un modèle à 88 Mhz, dans un avenir plus ou moins lointain. Alors, comment Medusa system arrive-t-il à ce miracle ? La réponse réside dans l'engouement marketing de la société et l'enthousiasme de ses fans : à l'instar du *486dx2*, le 68060 double sa fréquence d'horloge en interne. Mais, au contraire d'Intel, Motorola n'a jamais prétendu que la vitesse absolue de ses microprocesseurs en était doublée. Une lacune comblée par Medusa. Bref, la leçon à retenir est qu'il vaut mieux toujours se fier aux véritables données techniques (exprimées en Specint et Specfp), plutôt qu'aux chiffres donnés par une plaquette publicitaire. En attendant, vous pouvez toujours dire que votre *Amiga 060* fonctionne à 100 Mhz, c'est permis.

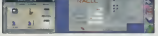
AU SUIVANT

Apple a choisi Next

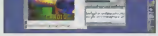
Steve Jobs est un personnage emblématique de l'histoire de la micro-informatique. Co-fondateur de la société Apple avec Steve Wozniak (the Woz), il participa à la création d'Apple. Autant tête de mule que visionnaire, il quitta Apple en 1985 pour fonder Next et construire les stations Next. Basé sur un noyau *Unix*, leur système, *NextStep*, est très robuste mais c'est surtout l'interface qui impressionne. Les éléments de base sont simples : une sorte de barre des tâches actives (comme quoi Microsoft n'a rien inventé) et un lanceur d'applications (le dock). Le look du système est sobre et efficace, tout en tons de gris. La grande nouveauté, c'est l'utilisation du postscript niveau 2 pour les affichages, langage utilisé par les imprimantes haut de gamme. On parle de *Wysinwyg* : ce que vous voyez est REELLEMENT ce que vous obtenez. Depuis l'arrêt de fabrication des machines Next, la société s'est recentrée sur son système en développant une version portable : *OpenStep*. Entre *BeOS* et *OpenStep*, Apple a tranché : ce sera *OpenStep*. Le prochain système d'Apple, *Rhapsody*, intégrera nombre des fonctionnalités d'*OpenStep*. On a l'impression qu'Apple veut élaborer un mélange de *MacOS* et d'Openstep. Quand on connaît les différences entre ces deux systèmes, la nouvelle laisse perplexe. L'émulation logicielle proposée par Be semble réellement supérieure. *Rhapsody* sera-t-il le *Windows 95* du Mac (traduisez : *gloubiboulga 95*) ? Pour ceux qui veulent un *OpenStep*, un vrai, sachez que la version Free software d'*OpenStep*, *GnuStep* est en cours de développement.



GnuStep, le NextStep gratuit.



Une interface très puissante.



A droite, le célèbre dock !

LAVA-MATIC

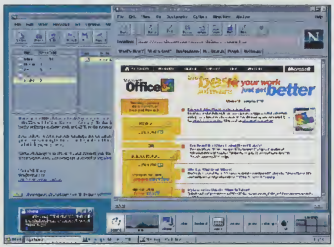
Une révolution réchauffée

Carl Sassenrath, architecte de l'Amiga OS, ancien directeur du développement chez Apple et Viscorp et créateur du langage *Forth* sur compatibles Pc entend bien faire encore parler de lui. Après les fracas de sa démission chez Viscorp, cet américain au Curriculum vitae long d'un kilomètre remue les hautes sphères bien pensantes de l'informatique avec ses opinions révolutionnaires. Selon lui, nous utilisons aujourd'hui des ordinateurs monstrueusement puissants mais dont les performances brutes sont complètement étouffées par des systèmes d'exploitation dinosauresques. Il s'est donc mis dans l'idée de développer un langage informatique universel, le *Lava*, duquel il tirera un système d'exploitation objet épuré, le *Magma OS*. Bref, comment se faire passer pour un génie en reprenant les idées de Sun (langage *Java*) et de Be inc. (le système d'exploitation épuré). Pour en savoir plus, il est possible de se connecter à l'adresse internet http://www.sassenrath.com.

LA IDÉE

Windows quatre-vingt-dix-net

C'était il n'y a pas si longtemps, un matin. Dans une superbe villa de Seattle. William G. Gates III se lève... Petit coup de brosse à reluire les dents, coup de peigne auto-brosseur/sècheur (Arg ! Encore en panne). Et puis la voilà, elle, la perle rare, le monstre sacré... L'idée. Oui ! Le petit Bill a eu une idée, et cette idée c'est : *"je veux Internet !"*. On n'y échappera pas, on va goûter de l'Internet à toutes les sauces. Une nouvelle suite bureautique avec du web dedans (*Office 97*) et une mise à jour de *Windows*. Les nouveautés ? Une intégration complète du browser web de Microsoft, *Internet exploder*, dans le système. Pensez, c'est vachement bien, on pourra afficher son site favori dans le fond de l'écran ! Pas de fenêtre autour, mais comment font-ils ? En fait, tout le bureau sera en *Html* (*Hyper tordu moulinette language*). *"Eh m'sieur Bill, j'fais comment si j'ai pas Internet ?"*.



Quoi, un Linux qui ressemble à toto 95 ? Blasphème !

I'M FREE

Le free software

Si vous êtes novice dans le monde *Unix/Linux*, vous ne connaissez probablement que le freeware ou le shareware. Le Free software est assez différent puisque le mot free ne signifie pas ici gratuit mais libre. Les logiciels Free software sont livrés avec une licence qu'on appelle la *Gnu general public licence* (*Gpl*) qui est souvent incomprise. On ne peut pas restreindre les droits d'un Free software mais on peut le modifier car il est obligatoire de rendre disponible les sources du programme. Cela garantit une évolution constante des produits. Les outils sous licence *Gpl* les plus connus sont bien sûr les logiciels du projet Gnu comme le compilateur *Gcc*. Notez que *Linux*, système d'exploitation complet, est lui-même sous licence *Gpl*.

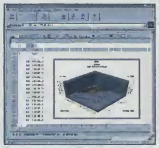


Gnu? C'est lui.

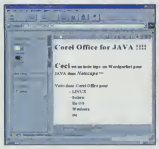
LA JAVA-NAISE

Java, LE langage universel

A moins d'être actuellement en orbite ou au Pôle nord, on peut difficilement passer à côté de la révolution *Java* qui s'annonce. Inspiré du *C++* dans une version moins permissive, le langage de programmation *Java* est indépendant de la machine ou du système d'exploitation utilisé. Pour faire tourner des applications *Java* sur sa machine, il faut ce qu'on appelle une machine virtuelle qui interprète le code semi-compilé de *Java*. Pour l'instant disponible sur *Windows*, *Linux*, *Solaris* ou *OS/2*, il est fort à parier que d'autres plates-formes seront bientôt supportées, à commencer par l'Amiga. *Java* est né par et pour Internet qui est le réseau de tous les systèmes. Les applets *Java* rajoutent la dimension "programmation" aux pages web, les possibilités sont infinies et la sécurité tout à fait contrôlée. Au début considérées comme de simples jouets, les applications et applets *Java* annoncent une véritable révolution dans l'informatique. Et la révolution est pratiquement une réalité dès aujourd'hui avec la suite bureautique *Corel office for Java*. Oui, vous avez bien lu ! Une suite bureautique complète développée en *Java*. On peut même essayer une version pré-bêta en la récupérant sur le site web de Corel (www.corel.com). On l'a essayée pour vous et on peut vous l'assurer : c'est une expérience inoubliable ! Regardez les copies d'écran : c'est une suite bureautique complète qui tourne dans *Netscape* ! Sous *Linux*, elle fonctionne de la même manière qu'une application traditionnelle, vous avez parlé de *Windows* killer ?



Quattro pro en action... dans Netscape !



Wordperfect, lui aussi en Java.

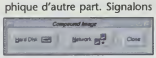


La révolution est en marche !

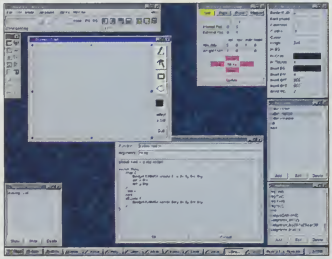
TIC A TOUTE HEURE

Tickeule ? Tickay !

Java n'est pas le seul langage portable à la mode. Le *Tcl* et son extension graphique, *Tk* (également développés chez Sun) sont aussi très en vogue. De nombreuses extensions ont été développées pour améliorer le langage d'une part et son interfaçage graphique d'autre part. Signalons par exemple l'extension graphique *TiX* qui apporte de nombreux nouveaux widgets (éléments d'interfaces comme des boutons, des boîtes de dialogues,



TiX, l'extension de Tk.



Visual tcl, un outil indispensable (ici sous Linux) !

etc.). L'extension incr Tcl/incr Tk rajoute la programmation orientée objet à un langage déjà riche. Le superbe *Visual tcl* est un générateur d'interfaces graphiques pour *Tcl/Tk*. Pour une fois, on ne va pas être obligé de retomber en enfance et faire du *Basic* ! Dernière info, sachez que les applets *Tcl* existe, on les nomme les *Tclets* (prononcez tickeulettes). Le site web de référence sur le sujet est : www.tcltk.com.

BON PLAN

Le plan d'attaque de ProDad

Dans le cadre de la conception d'un nouveau système d'exploitation objet, le *pOS*, ProDad vient de mettre au point le plan EpOS. Il s'agit de trois bibliothèques de services offertes aux développeurs suivant leurs prétentions : domaines publiques, semi-commerciales et commerciales. Le terme "semi-commercial" signifie qu'il s'agit d'applications nouvelles à but commercial, alors que commercial tout court signifie qu'il s'agit de l'adaptation d'un produit existant sous un autre système d'exploitation. D'ores et déjà, ProDad a adapté au *pOS* deux de ses logiciels d'animation pour Amiga : *Adorage* et *Animage*. Rappelons que les préversions du *pOS* sont pour l'instant disponibles sur Amiga (avec la carte développeur Power Pc de Phase 5), *BeBox* et le prototype *Pios one* de l'allemand Pios. Pour faire partie des développeurs enregistrés auprès de ProDad et bénéficier du plan EpOS, il suffit d'envoyer un email à l'adresse Internet develop@prodad.de

Sondage

Afin d'améliorer cette nouvelle formule, nous remercions tous les lecteurs qui voudront bien répondre aux quelques questions ci-dessous. Le sondage est à renvoyer à Dream/Sondage, 21, rue Notre Dame de Nazareth, 75003 Paris.

1. Etiez-vous lecteur de Dream avant ce numéro ? ❑ oui ❑ non

2. Quelle(s) machine(s) utilisez-vous sous quels systèmes ?

Amiga
❑ sous AmigaDos
❑ sous Linux
❑ autres :

Pc
❑ sous Windows
❑ sous OS2
❑ sous Linux
❑ autres :

Mac
❑ sous MacOS
❑ sous Linux
❑ autres :

Be
❑ sous BeOs
❑ autres :

Autre machine sous autre système :

3. Si nous devions créer une zone pour un autre système, lequel serait-ce :

4. Avez-vous lu l'"Amiga zone" ? ❑ oui ❑ non
Si non, merci de passer à la question suivante

Indiquez comment vous souhaitez voir évoluer les rubriques :

Actualités
❑ Plus ❑ Autant ❑ Moins
Previews
❑ Plus ❑ Autant ❑ Moins
Jeux
❑ Plus ❑ Autant ❑ Moins
Astuces
❑ Plus ❑ Autant ❑ Moins
Démos
❑ Plus ❑ Autant ❑ Moins
DP
❑ Plus ❑ Autant ❑ Moins
Labo
❑ Plus ❑ Autant ❑ Moins

En pratique
❑ Plus ❑ Autant ❑ Moins

Les sujets que je souhaiterais voir aborder :
.....
.....
.....

5. Avez-vous lu la "Be zone" ?
❑ oui ❑ non
Si non, merci de de passer à la question suivante

Actualités
❑ Plus ❑ Autant ❑ Moins
En pratique
❑ Plus ❑ Autant ❑ Moins
Les sujets que je souhaiterais voir aborder :
.....
.....
.....

6. Avez-vous lu la "Linux zone" ? ❑ oui ❑ non
Si non, merci de passer à la dernière question

Actualités
❑ Plus ❑ Autant ❑ Moins
Jeu
❑ Plus ❑ Autant ❑ Moins
Labo
❑ Plus ❑ Autant ❑ Moins
En pratique
❑ Plus ❑ Autant ❑ Moins

Les sujets que je souhaiterais voir aborder :
.....
.....
.....

7. Globalement, le niveau technique est :
❑ trop simple
❑ parfait
❑ trop complexe

8. Quelle note sur 20 mettriez-vous à cette nouvelle formule de Dream ?/20

9. N'hésitez pas à nous faire part de vos commentaires :
.....
.....
.....
.....
.....

amiga zone

Petite devinette : quel système tourne sur les machines de At, Quikpak, Eagle, Silent paw, Pios et même sur tous les Pc grâce à Uae ? L'AmigaDos ! Vous l'avez bien compris, ce système est devenu, au même titre que Windows, un système universel qui peut s'adapter à n'importe quel hardware. Pour tous ceux qui pensent que l'ancêtre du multitâche a une place importante à jouer dans le monde de l'informatique, cette "zone" est pour vous. Les habitués de l'ancienne version de Dream ne seront pas dépaysés : toutes les rubriques sont présentes, y compris les exercices pratiques. Des exercices que nous ouvrons également à l'installation de Linux, histoire de vous permettre de mieux décrypter la Linux Zone qui vous concerne aussi. Bonne lecture et vive l'informatique alternative !

STAGES

Carré Amelot

Le Carré Amelot de La Rochelle (17), un habitué de nos colonnes, organise deux stages centrés sur la vidéo. Le premier s'intéresse plus particulièrement à la réalisation en équipe et au montage analogique et s'adresse à toute personne ayant un projet professionnel ou personnel en vidéo. Le second est orienté réalisation individuelle et montage virtuel sur *Adobe première*, et nécessite une connaissance du montage analogique. Ces stages peuvent évidemment bénéficier des dispositifs de la formation continue. Pour plus de renseignements, contactez le 3e oeil, Carré Amelot, à La Rochelle.

HEY MR HARDWARE !

Un nouveau superbase

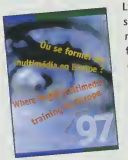
Le 29 avril 1996, la société Mr hardware aux Etats-Unis rachetait l'ensemble des droits sur *Superbase* à Oxxi inc. Rappelons pour les néophytes que *Superbase* est un puissant gestionnaire de bases de données, probablement le plus puissant disponible sur Amiga. Aujourd'hui, la société annonce l'arrivée imminente d'une nouvelle version de *Superbase 4 professionnel*. En attendant d'obtenir cette nouvelle version pour test, Mr hardware souligne que la dernière version du logiciel (*Sbase pro v1.30n*) est disponible en update à un prix raisonnable pour tous ceux qui possèdent des versions antérieures.



My name is Mr. Hardware.

GRATUIT

Où se former au Multimédia ?



L'informatique et le multimédia vous passionnent ? Vous voulez en faire votre métier, mais vous ne savez pas où vous former ? L'Ina (Institut national de l'audiovisuel) vient de faire paraître pour la troisième année consécutive son guide *Où se former au multimédia en Europe ?*. Ce guide bilingue recense pour vous plus de 200 adresses d'organismes de formation en Europe (plus de 50 pages sur la France). Pour chacun d'entre eux, il précise les différentes formations offertes, le niveau d'entrée requis, le nombre d'étudiants admis, le nombre d'ordinateurs à disposition, la date et la durée des formations ainsi que leurs prix, le diplôme délivré et les débouchés disponibles. On apprend ainsi que l'Amiga est une machine utilisée par le College of danish design (Danemark), le Kent institute of art & design (Angleterre), la Dutch film and television academy (Pays-Bas), l'Iut de Reims, Polycréa (Grenoble), l'Université de Provence (Aubagne)... Complet et bien conçu, ce guide dispose d'un autre atout de taille : il est gratuit et est envoyé gracieusement à toute personne qui en fait la demande auprès de l'Ina.

UN DE PLUS

Amiga show '97

Le samedi 3 et dimanche 4 mai 1997 de 9 à 19 heures aura lieu l'Amiga show 97 en Belgique. Le centre culturel Wauterbos de Rode Saint Genèse accueillera, comme l'année dernière, l'exposition. Au programme : démonstrations de logiciels (musique, dessin, vidéo, 3D), vente à prix foire, zone de vente de matériel d'occasion, buffet froid (croque Liliane et assiette Jacquot)... Le salon est organisé par Digital précision. Le prix est fixé à 35 francs. Si vous souhaitez vendre du matériel d'occasion n'hésitez pas à réserver dès maintenant une table pour moins de 100 francs. Les exposants professionnels peuvent d'ores et déjà réserver leur stand au 00 32 24 26 05 04.

ILS SONT FOUS CES ANGLAIS

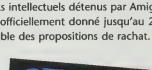
Les anglais en pincent pour les livres virtuels

Nos amis anglais ont un petit côté excentrique qui fait tout leur charme. Leur nouvelle lubie, tout au moins celle de la Bibliothèque nationale de Londres, c'est de mettre au point des "Livres virtuels". Il ne s'agit pas de scanner bêtement des pages pour les afficher à l'écran, mais bel et bien d'afficher à l'écran un livre en 3D. En quelques coups de doigt sur l'écran tactile, vous faites tourner les pages au fil de votre lecture. Le détail qui tue, c'est qu'en fonction de la qualité du papier original, les "pages" auront une "résistance" différente. L'objectif est principalement de permettre aux chercheurs britanniques de déterminer s'ils ont effectivement besoin de tel ou tel livre et d'optimiser les demandes de prêt.

LE MILLION, LE MILLION !

Quikpak seul sur les rangs du rachat

Le liquidateur allemand d'Amiga technologies a confirmé avoir reçu de la société américaine Quikpak une offre de rachat portant sur les immobilisations et les droits intellectuels détenus par Amiga technologies. Le liquidateur s'est officiellement donné jusqu'au 28 février 1997 pour évaluer l'ensemble des propositions de rachat. A notre connaissance, seule celle de Quikpak a été déposée dans les temps. Deux autres sociétés auraient cependant été très intéressées par la technologie Amiga dont un géant de l'électronique aux Etats-Unis. De son côté Viscorp, longtemps pressenti comme repreneur, n'a finalement pas pu entrer dans la course au rachat. La Securities and exchange commission (l'équivalent de la Cob aux Etats-Unis) a indiqué officiellement que la société n'était plus en mesure de générer assez de cash flow pour respecter ses engagements. Résultat : le tandem Bill Buck-Rachel Velasco est évincé de la société. C'est Lawrence Siegel, président d'Atari corporation de 1988 à 1992, qui prend le relais.



JURRASIC PARK

DinosaursROM



Un CD dinosauresque !

La société italienne DbLine annonce le *DinosaursRom*, un CD composé de 10 "objets" dinosaures pour *Imagine*, *Lightwave* et *3D studio*. Chaque dinosaure est constitué d'une multitude de sous-objets. Ces éléments sont disponibles en haute ou basse qualité, cette dernière contenant 50% en moins de polygones. Evidemment, quelques animations d'exemple Avi et Flc sont disponibles. Pour ne rien gâcher, une documentation en français est même fournie.

DEMO PARTY

Mekka/Symposium'97

Organisé par les groupes Polka brothers, Phantasm, Lego, Smash designs, Amable et Avena la party Mekka/Symposium '97 aura lieu du vendredi 28 au lundi 31 mars 1997 à Fallingbostem entre Hambourg et Hanovre en Allemagne. L'entrée est fixée à 40 Dm, mais une réservation anticipée vous permettra d'économiser 5 Dm. La party accueillera un cybercafé, un écran de 6x4 mètres, quelques revendeurs, un spectacle toutes les heures, des tirages au sort et bien entendu les concours classiques : démos (pour Pc, Amiga, Atari, Acorn et C64), intro (Pc, Amiga et Atari), intro 4 Ko (Pc, Amiga), Jeu 32 Ko (Pc uniquement), module musical (toutes plates-formes et C64), graphismes (toutes plates-formes et C64), ANSi (toutes plates-formes), Wild (n'importe quelle machine en calcul temps réel). Pour tous renseignements contactez Gandalf/Phantasm : gandalf@blackbox.dame.de.

agenda

◆ **Cebit**
13-19 mars 1997
Hanovre, Allemagne
La grande foire allemande de la micro et de la bière.

◆ **Gateway amiga show**
15-16 mars 1997
St louis, Usa
Rencontre internationale des passionnés d'Amiga.

◆ **Mekka/symposium 97**
28-31 mars 1997
Fallingbostem, Allemagne
Démo-party pour toutes les machines.

◆ **Amiga show**
19-20 avril 1997
Salle du lavoir, Surgère (17)
un petit salon avec entrée gratuite.

◆ **AmiTech '97**
25-27 avril 1997
Royal Djurgarden, Stockholm, Suède
La réunion annuelle des vikings Amigaphiles.

◆ **Amiga show '97**
3-4 mai 1997
Rode Saint Genèse, Belgique
Le rendez-vous des Amigamaniaques franco-phones.

◆ **World of Amiga show**
17-18 mai 1997
Novotel hôtel, Londres
Le classique du salon Amiga en Europe.

◆ **Comdex**
2-5 juin 1997
Atlanta, Usa
Le salon mondial de la micro professionnelle.

France-Festival-Distribution

Tout le necessaire pour devenir rapidement creatif avec votre Amiga. Une equipe d'experience et un total respect de notre législation française avec 100% des logiciels que nous distribuons intégralement traduits en français. Appelez-nous au 04.42.76.18.70.

***PCTask 4.0 VF*: Tout le PC sur votre Amiga!**
Nouvelle version ENFIN DISPONIBLE. Emulateur PC 486. Compilation dynamique du code décuplant vraiment la vitesse de PCTask3. Utilise tous vos périphériques Amiga: mémoire, CD, moniteur, imprimantes et les transforme en périphériques PC. PCTask 4.0 VF est aujourd'hui le plus complet, rapide et fiable des logiciels émulateurs PC pour tout modèle d'Amiga. Prix public: 990 FF. Appelez-nous pour nos offres de remises à jour si vous disposez d'une ancienne version 2.x ou 3.x.

***OctaMED Pro 6.0 VF*:** Le plus célèbre et complet logiciel de musique pour votre Amiga. Version Complète & Française: 690 FF.

***Tutoriel OctaMED VF*:** Vous ne connaissez pas grand chose en musique? Vous souhaitez maîtriser OctaMED rapidement? Ce tutoriel vous explique tout pas à pas avec les exemples sur disks et un sens pédagogique sans égal. 450 FF.

***Carte Aura VF*:** Donnez a votre Amiga 1200 la qualité du son 16 bits avec cette carte PCMCIA capable de transformer votre Amiga en véritable studio d'enregistrement: plus de 60 effets spéciaux paramétrables et enregistrement/lecture direct-to-disk en 16 bits stéréo. Idéale pour OctaMED. Prix seule: 1240 FF ou ensemble avec OctaMED Pro VF: 1590 FF.

***Vidi Amiga 24 RT Pro VF*:** Digitaliseur Vidéo Ultra-Haute résolution: jusqu'à 1400 x 600 x 24 bits et le seul sur Amiga compatible à la fois S-VHS, PAL et SECAM français. 1990 FF TTC.

***Kit C VF*:** Tout le nécessaire dans un pack de 10 disks pour que vous puissiez débuter et vous perfectionner en langage C sur Amiga. Manuels C, Compilateurs & Utilitaires: tout a été intégralement traduit en français et est prêt à l'emploi. 500 FF.

***Kit PasTEX VF*:** Traitement de texte scientifique sur Amiga. Le seul capable de sortir tout type de documents d'une qualité dépassant le Laser-PostScript et sur toutes imprimantes. 500 FF.

***Modem Tutoriel VF*:** Pour régler tous problèmes soft ou hard avec votre modem. Tous les softs en VF inclus. 250 FF.

Gestion Obligatoire: 40 FF | *F.F.D: 3 Rue A. France 13220 Chateauneuf-les-Martigues*
Option Recommandé: + 30 FF | Tél&Fax 2411/24: 04.42.76.18.70. Minitel: 3615 FFD

en hausse

▲ Guildhall leisure va remettre sur le marché d'anciens logiciels de Microprose !

Le dernier titre Amiga de Microprose, Colonization, remonte à l'an dernier, et la plupart des titres Microprose pour Amiga sont aujourd'hui introuvables... Devant cet état de fait, Guildhall leisure a passé un accord avec Microprose pour remettre sur le marché 10 jeux parmi les plus connus de la marque. On devrait donc bientôt pouvoir se procurer de grands classiques comme B17, Ufo, F19, Colonization, F117A, Dogfight... Mieux encore, Guildhall leisure serait en pourparlers avec Electronic arts afin de ressortir Fifa soccer, Theme park, Wing commander... Une belle initiitiative qui permettra aux nouveaux Amigaïstes de découvrir les grands classiques à faible prix.

en baisse

▼ Vitepro ferme boutique

Après Ram et Alma le mois dernier, c'est au tour de Vitepro de mettre la clé sous la porte.

MON AMIGA AU CANADA

Computer fest report



L'A4000 devient Power.

Computer fest, un salon canadien pour lequel l'Amiga occupe une place importante s'est déroulé au début du mois de janvier. Plusieurs constructeurs du monde de l'Amiga présentaient leurs produits. Chez Phase 5, deux *Amiga 4000* tournaient sous une carte équipée à la fois d'un PowerPc *604e* à 200 Mhz et d'un 68060. Le principe de ces deux processeurs en parallèle permet aux développeurs de travailler plus facilement le portage des applications du 68000 au *Ppc*. De plus, il permet aux fanatiques de continuer à utiliser leurs anciennes applications Amiga tout en bénéficiant de l'ouverture au *Ppc*. Le prix d'une telle carte (*Ppc604e*/160 Mhz et 68040/40 Mhz) devrait avoisiner celui d'une carte *Cyberstorm*. Il semblerait que des négociations soient en cours avec Newtek pour que les premières applications *Ppc* Amiga voient le jour. QuikPak était également présent et partageait son stand avec ComSpec. La société américaine, désormais bien placée dans la course pour le rachat de l'Amiga, présentait deux nouveaux Amiga : *l'A5050* et *l'A4060*. L'Amiga *5050*, dont nous vous parlions dans le dernier numéro est une machine accueillant à la fois une carte mère Amiga et une carte mère Pc grâce au système *Siamese*. Ce système était présenté par son créateur, Paul Nolan, également développeur de *Photogenics*. *L'Amiga 4060* est, comme son nom l'indique, un *Amiga 4000* équipé d'une carte 68060 cadencée à 40 Mhz. Signalons enfin la présence de Newtek, Scala et Nova design qui présentaient leurs produits à côté de bon nombre de distributeurs qui écoulaient des stocks de jeux et de logiciels divers d'occasion.

PIRATES À BABORD

Faux Pc task



Quasar distribution, l'éditeur de *Pc task* en Australie, nous informe que des versions contrefaites de *Pc task 4* et ses mises à jour seraient vendues sur le marché français. Afin de vérifier que vous avez bien acquis une version originale du logiciel, il convient de vérifier les éléments suivants : la disquette du logiciel doit être ornée d'une étiquette autocollante plastifiée avec les mentions suivantes : *Pc task version 4*, 80 486 software emulation for the Amiga computer, copyright 1992-1996 © Chris Hames. Le logo de l'auteur (un moniteur sur Amiga dévorant un Pc) fait face au texte. Le numéro de série (à 5 chiffres) du logiciel doit être écrit sur le rabat de l'étiquette. Le même numéro doit figurer dans le manuel. Signalons enfin que toute mise à jour doit coûter moins de 300 francs port compris, ceci étant le prix maximum imposé par l'auteur. Les personnes pensant avoir acheté des versions falsifiées de *Pc task 4* ou de ses mises à jour sont invitées à se mettre en raport avec Duchet computers (Angleterre) ou avec Quasar distribution (dans les manuels originaux, les coordonnées de l'éditeur figurent en page 47 et sur la couverture).

• Sid se développe

Depuis le 15 février, la société SI diffusion a ouvert de nouveaux points de ventes dédiés à l'Amiga à Schiltigheim (67). Si le numéro de téléphone ne change pas (merci France telecom), le magasin se trouve désormais 140 Route de Bischwiller, tandis que pour les ventes par correspondance, il vous faudra écrire au 6 rue d'Obernai.

• Mise à jour Storm C

Le Storm C 2.0 (nouvelle version) est disponible chez Affi. Il dispose d'une nouvelle interface ARexx, d'une ouverture (bientôt disponible) vers la plate-forme Power Pc, d'un nouvel éditeur de texte (dont GoldEd 4 version française), d'un affineur de fonction, d'un désassembleur... Jusqu'au 10 avril, la mise à jour est 100 francs moins chère.

• L'Amiga à la télé

Le 9 janvier sur Arte, lors d'un reportage sur une démo-party, la "coqueuse" Clary était longuement interviewée à propos de l'Amiga. Elle a bien entendu vanté les mérites du multitâche de la machine. Un mois, plus tard, le 8 février, c'est l'émission Microkids sur France 3 qui diffusait un reportage sur l'Amiga avec à la clé une interview d'un des rédacteurs de Dream. Qui a dit que l'Amiga n'était plus une machine médiatique ?

• Topolino

La société allemande Steffen Raach vient de mettre au point le boîtier Topolino. Branché sur le port souris de votre Amiga, ce boîtier accueille n'importe quelle souris du monde Pc (en particulier les souris aux normes Microsoft). Le boîtier de 3x5 cm est en fait un convertisseur de signaux Amiga/Pc. Il en résulte que n'importe quelle souris fonctionne avec n'importe quelle application sans réglage ni drivers. À vous les souris à 10 boutons, les track-balls, les souris à infra-rouge et tutti quanti !

DUCHET COMPUTERS

51 Saint-George Road - CHEPSTOW - NP6 5LA - Angleterre

Tél: 00 44 1291 625 780 (8h à 19 h lundi - samedi) **Fax: 00 44 1291 627 046** (24h/24)

Ligne téléphonique directe en français **MINITEL 3616 AZERTY rubrique DUC**

FOURNISSEZ-VOUS DIRECTEMENT EN ANGLETERRE!

NOUS NE PROPOSONS JAMAIS DES ARTICLES QUI N'EXISTENT PAS OU QUE NOUS N'AVONS PAS EN INVENTAIRE

DU MATERIEL AMIGA DISPONIBLE (Prix en Francs Français, T.T.C. port compris)

Interface PCMCIA SCSI2 Hisoft **SQUIRREL** (A600/A1200)	**395 F**	Câble Péritel (2m) AMIGA:	95 F - 2 pour 150 F
Interface PCMCIA SCSI2 Hisoft **SURF SQUIRREL** (A1200)	**645 F**	QUADRUPLEUR de MANETTES:	50 F - 4 pour 150 F
TECHNO SOUND TURBO 2 stéréo (F) Compatible AMIPHONE TCP	285 F	KIT de transfert de fichiers AMIGA <=>PC (doc. F)	120 F
Adaptateur pour brancher les manettes analogues PC sur AMIGA: 45F - les 2: 80 F		SOURIS CD 32 ou AMIGA (précisez SVP)	125 F - 2 pour 220 F
HOUSSE AMIGA 500/600/1200 (PRECISEZ SVP)	25 F - 3 pour 50 F	Câble NULL MODEM multistandard 5m: 145 F - 10m:	165 F
Lecteur EXTERNE (Méc. SONY / port d'extension) pour TOUS Amigas	425 F	**SMD-100 SCSI VIDEOCD MPEG DECODER**	**1695 F**
Carte MAGNUM **extension RAM A1200** - 8 Mo maximum - Fournie Oko	375 F	Carte **ALIRA** 12bit/16bit PCMCIA (A600/A1200)	595 F
Circuit CIA 8520 PLCC **391078-01 pour A1200**	145 F	Lecteur interne Amiga 500	285 F - 2 pour 500 F
Lecteur interne Amiga 600	285 F - 2 pour 500 F	Lecteur interne Amiga 1200	285 F - 2 pour 500 F

COPIEUR "HARD": XCOPY PRO + Interface CYCLONE (doc en français) 250 F

PC TASK 4: 625 F TTC Port compris

Version complète multilingue sur écran: FRANCAIS /Anglais /Allemand
disquettes commerciales originales + manuel original complet
(Processeur 68020 -ou mieux- requis)

Mise à jour PC TASK 4 si vous possédez PC TASK 3.1 ou 3.2 (ou tout n° fantaisiste supérieur)
275 F TTC port compris

S.V.P. envoyez-nous vos disquettes originales 3.1, 3.2 etc... comme preuve d'achat
elles vous seront retournées (intactes!) avec votre mise à jour PC TASK 4

PROGICIELS AMIGA DISPONIBLES (Prix en Francs Français, T.T.C. port compris)

AmiFile SAFE PRO 2.4+ (F)	365 F	**DICE C Compiler** 3.2 (avec manuels sur disk)	325 F	DIRECTORY OPUS 5.5	375 F
AmiFile SAFE USER 2.4+ (F)	175 F	G.F.A. BASIC 3.51 (avec manuel technique de 420 pages)	95 F	**PC TASK 3.1**	**375 F**
TERMITE	245 F	**DEVPAC** 3.14 (dernière version officielle de Hisoft)	395 F	**BLITZ BASIC 2.1**	**175 F**
TERMITE TCP	295 F	**HISOFT BASIC 2** (dernière version officielle de Hisoft)	395 F	INTOS	95 F
DISKSALV 4	245 F	NET & WEB (Contient IBROWSE 1.02+ version complète)	275 F	**GP FAX** (dernière version)	**325 F**
HISPEED PASCAL (dernière version)	**525 F**	IBROWSE -version 1.02+complète- contient MUI 3.6+	225 F	PHOTON PAINT 2.01	95 F

DE NOMBREUX JEUX AMIGA SONT REVENUS EN STOCK ! (Prix T.T.C. port compris):

ALIEN BREED 3D2 **Killing Grounds**	215 F	Evolution HUMANS 3 (F) A1200	95 F	NIGHTHAWK F-117 A 2.0 -v 3.01	85 F	STARLORD (Microprose)	85 F
APIDYA (F) -sauf A4000-	40 F	EXILE - A 1200	95 F	ODYSSEY	95 F	STAR TREK 25TH (F) - A1200	95 F
B-17 FLYING FORTRESS -500/600-	115 F	EXILE - A 600	95 F	PGA GOLF EURO TOUR -A 1200	45 F	STRIP POT -A 1200- (Erotique)	45 F
BLACK CRYPT	110 F	F-19 STEALTH FIGHTER -A500/2000	115 F	PLAYER MANAGER 2 (ANCO)	95 F	SUPER SKIDMARKS	95 F
BLITZKREIG (WARGAME)	45 F	FEARS -A 1200-	95 F	POPULOUS + DATA	95 F	SUPER LEAGUE MANAGER	75 F
BLOODNET (F) - A1200	110 F	FIELDS OF GLORY (WB 2+)	95 F	POPULOUS 2	115 F	SUPER LEAGUE MANAGER A1200	75 F
BRUTAL PAWS OF FURY (F)	45 F	FIELDS OF GLORY -A 1200	95 F	POWER DRIVE (F)	35 F	SUPER STREET FIGHTER 2 TURBO A1200	95 F
BUBBLE et SQUEAK -A 1200	65 F	GLOOM 2 DELUXE -A 1200	75 F	POWERMONGER + DATA -A500/600-	95 F	SUPER TENNIS CHAMPION	75 F
BUBBLE et SQUEAK -A 600	65 F	GUARDIAN -A 1200	65 F	PROJECT X	65 F	THEME PARK -A 1200	115 F
COLONIZATION (F)	115 F	HEIMDALL (F) -WB 2	40 F	REALMS	95 F	THEME PARK -A 600	115 F
CIVILIZATION	95 F	HEIMDALL 2 (F) A500/600	75 F	ROAD RASH	85 F	TURNING POINTS -A 500-	55 F
COALA - A 600	95 F	The IMMORTAL	95 F	SHAQ FU -A 1200-	60 F	U.F.O. (A 600)	115 F
COALA - AGA	95 F	IMPOSSIBLE MISSION 2025 (VF) A1200	85 F	SKELETON KREW (F) - A 1200	75 F	U.F.O. (A 1200)	115 F
DESERT STRIKE	85 F	JAMES POND 2 (F) -A 1200	35 F	SKIDMARKS + DATA AGA	60 F	VIRTUAL KARTING -A1200 (F)	95 F
DOGFIGHT (F) (Microprose)	85 F	LEGENDS -AGA- A1200/4000 (F)	95 F	SLAM TILT (F) - A 1200	145 F	WATCH TOWER (F) -A 1200	95 F
DUNE 2	115 F	MINSKIES (TETRIS 02/97)	125 F	SPACE QUEST 4 (Doc F.)	75 F	WHITE DEATH (WARGAME)	45 F
DUNGEON MASTER 2 (F) A1200	95 F	NAPOLEONICS -A 500	65 F	SPACE HULK	95 F	WORMS	115 F
ELITE 2 (Version Française)	125 F	NASCAR CHALLENGE -A 500-	45 F	SPECIAL FORCES (Microprose)	85 F	XTREME RACING -A 1200-	75 F
EUROLEAGUE MANAGER	125 F	NICK FALDO GOLF	35 F	SPERIS LEGACY (F) -A1200-	125 F	Xtreme Racing AGA: 2 DATA DISKS	55 F

SELECTION AMIGA CD 32 (Prix T.T.C. port compris):

AKIRA	50 F	EVOLUTION HUMANS 3 (F)	95 F	LAST NINJA 3	35 F	STRIP POT (Erotique)	50 F
ALFRED CHICKEN (F)	35 F	EXILE	75 F	LEGENDS (F)	95 F	SUPER LEAGUE MANAGER	75 F
BRUTAL PAWS OF FURY (F)	50 F	FEARS	85 F	LIBERATION CAPTIVE 2	70 F	SUPER SKIDMARKS	75 F
BUBBLE et SQUEAK	75 F	FIRE et ICE (F)	75 F	LOST VIKINGS (F)	75 F	TOTAL CARNAGE (F)	65 F
CASTLES 2	65 F	GLOOM	85 F	MARVIN MARVELLOUS	45 F	VITAL LIGHT (F)	45 F
CHAOS ENGINE (F)	60 F	GUARDIAN	75 F	PINBALL ILLUSIONS	65 F	AMERICAN HERITAGE ENCYCLOPEDIA	45 F
CLOCKWISER	60 F	GUINNESS BOOK OF RECORDS 2	75 F	PREMIERE (F)	65 F	WORMS (F)	125 F
DRAGONSTONE	60 F	HUMANS 1 + HUMANS 2	45 F	ROAD KILL	65 F	WEMBLEY INT. SOCCER	50 F

Pour un **envoi immédiat** d'articles ci-dessus (règlement par carte internationale VISA/ EUROCARD: **téléphonez**-nous **(pas de panique, notre personnel est FRANCAIS)**, ou **faxez** votre commande signée avec détails de votre carte bancaire. Par Minitel: **3616 AZERTY puis DUC.** Ou rédigez **(EN FRANCAIS SVP)** sur papier libre et joignez votre règlement. Nous acceptons les chèques ordinaires français, les chèques La Poste français, les cartes internationales VISA et EUROCARD, mandats internationaux ou Eurochèque en sterling si vous n'avez pas de chéquier français). Notre catalogue complet vous est envoyé -gratuitement- avec votre première commande.
Si vous désirez recevoir un **catalogue COMPLET** afin de faire votre choix, écrivez-nous en **FRANCAIS** SVP et joignez 6 timbres à 3 F F ou 4 C.R.I.; précisez votre configuration exacte, ou nous ne pourrons pas donner suite à votre demande. TRANSACTION MINIMUM 100 FF

Nous envoyons aussi par avion **-et sans aucun supplément de frais de port-** les produits ci-dessus
vers la **SUISSE,** les **DOM TOM** et aux **francophones du MONDE ENTIER.**

MARS 1997 - Stock **et** prix valables pour la durée de publication du magazine - Toute commande est considérée comme ferme.

Amie, le pro

Voilà maintenant près de 13 ans qu'Amie, le pro de l'informatique, surfe sur la vague des systèmes : 8 bits, 16 bits, 32 bits... Amie a tout fait et tout vu. Aujourd'hui, le magasin parisien dispose probablement de la plus grande surface dédiée à l'Amiga en France : le passionné pourra y trouver près de 2000 références.

C'est au deuxième étage -en pleine rénovation- de sa boutique du Boulevard Voltaire, que le maître des lieux, Monsieur Ajzenberg, nous a reçu. Flashback sur ses premiers pas et ceux de l'Amiga en France.

Dream : quand avez-vous créé Amie ?

Daniel Ajzenberg : la société a été créée en 1984. Au départ nous faisions uniquement de l'*Oric*. Très rapidement nous nous sommes ouverts au *Vic 20* puis au *C64*, à l'Amstrad... C'était la grande époque des passionnés.

Dream : quel est votre premier souvenir de l'Amiga ?

D.A. : le premier Amiga qu'on nous a présenté était bien entendu un *Amiga 1000*. C'était une version américaine en 110 volts avec un énorme transformateur. Cela m'a paru être une révolution. Nous avons décidé de le distribuer. A l'époque nous avons vendu le premier *Amiga 1000* à 21 900 francs. C'est une jeune femme qui nous l'a acheté. Elle passe encore de temps en temps. J'ai compris à ce moment là que pour que l'Amiga devienne un véritable succès, il fallait le vendre avec un environnement : comme il n'y avait rien en France, nous avons importé des produits directement d'Angleterre et des Usa.



Un grand choix pour les passionnés.

D : lorsque l'Amiga 500 est sorti, cela a été un véritable succès ?

D.A. : cela avait déjà bien commencé lorsqu'on a pu vendre l'*Amiga 1000* autour de 12 000 francs. Quand l'*Amiga 500* est arrivé, on a vendu près de 200 pièces par semaine. A l'époque, les jeux sortaient au rythme de 2 à 3 nouveautés par jour.



La boutique parisienne d'Amie.

D : qu'en est-il des autres machines ?

D.A. : l'*Amiga 2000* a été un sacré phénomène : au départ c'était une machine très élitiste qui intéressait surtout les professionnels pour la vidéo par exemple. C'était une machine plus ouverte que l'*Amiga 500* dans laquelle on pouvait mettre des extensions. Un jour avec Commodore nous avons décidé de faire une campagne pour relancer l'*Amiga 2000* : nous avons décidé de faire chuter son prix afin de le mettre à la portée du grand public. Cela a été un succès phénoménal. Nous avons alors vendu presque autant d'*Amiga 2000* que d'*Amiga 500*.

Ensuite l'*Amiga 500+* a eu une vie éphémère, de même que le *600*. La véritable révolution a été l'*Amiga 1200*. Dès sa sortie, nous avons été submergés de demandes. Quand à l'*Amiga 4000*, nous en avons fait assez peu.

D : quand les choses ont-elles commencé à décliner ?

D.A. : c'était l'année de la guerre du Golfe. En fait, juste avant, lorsque Commodore a eu la mauvaise idée de commercialiser ses machines en grandes surfaces. Les prix ont été massacrés, nous avons été submergés d'appels techniques parce que les grands surfaces ne pouvaient pas assurer correctement le Sav des machines.

D : quelle est votre activité aujourd'hui ?

D.A. : dans notre boutique, nous offrons aux passionnés tout l'environnement de l'Amiga : nous faisons du hardware, un peu de soft professionnel, beaucoup de jeux neufs et d'occasion. Nous avons à peu près 2000 références et nous avons des arrivages de l'étranger très régulièrement. Nous faisons également du Sav sur toute la gamme, sauf sur les moniteurs. Signalons que nous faisons également du Pc, de la *Playstation*, de la *Saturn*... bref tout ce qui tourne autour du jeu vidéo. J'en parle parce que dans la boutique, le rayon Pc et Amiga occupent le même espace. Au début cela a choqué les utilisateurs, mais désormais, ils sont plutôt satisfaits de ce principe car beaucoup d'entre eux ont les deux systèmes.

D : comment voyez vous évoluer les choses pour l'Amiga ?

D.A. : tout dépend du racheteur. Si Quikpak reprend l'Amiga, nous avons toutes les raisons d'être optimistes car ce sont des gens qui connaissent la machine. Ils ont en plus des produits nouveaux en préparation. Si la machine n'est pas relancée, nous resterons le temps qu'il faudra pour fournir des logiciels et des périphériques à ceux qui sont déjà équipés.

D : pensez-vous que l'Amiga peut retrouver une place sur le marché de la micro ?

D.A. : si on présente l'Amiga comme un système élitiste, la machine est vouée à l'échec. On ne peut relancer la machine que par le grand public. Une machine à moins de 5000 francs aura une place sur le marché, quitte à ce qu'elle sorte avec le double système Dos/AmigaDos.

Hors série PC Team n°2

spécial musique

Le PC sans fausses notes



39 F - 116 pages
En kiosque le 15 février,
avec un CD-Rom

AU SOMMAIRE

- Initiation au MIDI, à l'audio-numérique...

- Tout sur les cartes son, les cartes MIDI, les home-studio

- Logiciels : arrangeurs, séquenceurs, montage audio-numérique, éditeurs de fichiers sons

- Internet et la musique

- Rubriques pratiques

- Des interviews de personnalités du monde musical...









PC team

Zone 99

Aureaworks

Les jeux multi-joueurs par Internet et pour Amiga sont sur le point de débarquer... Premier en vue des côtes, Zone 99, un jeu de réflexion-action qui réveille des souvenirs !

Ah, les temps héroïques des premières consoles de jeux... Et tout particulièrement l'*Atari 2600 Vcs*, avec ses jeux de raquettes, d'avions et de chars... Oui, de chars. Ceux qui s'affrontaient en duel dans une sorte de labyrinthe avec des obus ricochants... Et bien c'est un jeu un peu du même genre, mais nettement amélioré, qu'Aureaworks est en train de tigroler.



Viens goûter de mon lance-flammes.

Dans *Zone 99*, jusqu'à quatre joueurs pourront donc s'affronter dans des arènes à bord de chars futuristes, mais si tayer sur vos amis n'est pas votre tasse de thé, vous pourrez jouer en équipe. Dans ce cas de figure, inutile de massacrer vos petits camarades pour passer au niveau suivant. En trouvant des indices, vous pourrez résoudre des énigmes, acheter des armes supplémentaires, et éliminer les boss de fin de niveau. Un protocole Tcp/Ip devrait être ajouté, pour vous permettre de jouer à plusieurs par Internet. Vous arriverez peut-être à voir la Zone 99... Techniquement parlant, on devrait pouvoir monter à 48 images/seconde sur les grosses configurations et *Zone 99* nécessitera un Amiga Aga pour fonctionner.



99 zones avant d'en voir le bout.

FINALISATION

0% 10% 20% 30% 40% 50% 60% 70% 80% 90% 100%

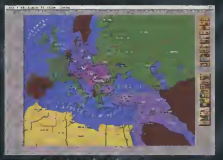
Prévu pour : Amiga AGA

Fields of battle

Bevelstone product

Les jeux de stratégie se font rares sur Amiga. Mais parfois, nous avons de bonne surprises... La preuve !

Si vous rêviez de prendre en main la destinée d'une ou plusieurs des grandes nations ayant pris part à la Grande guerre, vous en aurez bientôt l'occasion dans *Fields of battle*, un wargame de type plateau auquel Bevelstone produit met la dernière touche. Vous pourrez ainsi choisir votre camp (alliés ou axe), puis là où les nations que vous voulez diriger. Au total, ce sont 6 nations qui combattent, permettant à un maximum de 6 joueurs humains de recréer l'Histoire.



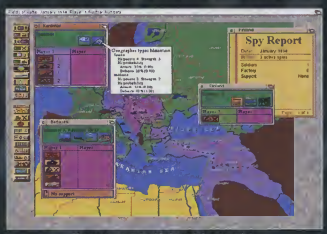
6 nations dans la tourmente.



Gérez vous-même les combats.

Si, en premier lieu, vous devrez décider des orientations stratégiques des pays sous votre coupe (développer d'abord l'infrastructure routière et ferrovisire, ou plutôt les réseaux d'espionnage ou de sabotage par exemple...), vous aurez également à guider vos troupes lors des combats dans des fenêtres de jeu spécifiques. Les nations contrôlées par l'ordinateur seront pour leur part guidées par une intelligence artificielle basée sur un réseau neuronal, dont on nous affirme qu'elle donnera du fil à retordre même aux meilleurs stratèges.

Très complet, doté de plusieurs scénarios (au moins 8) et d'un éditeur de "missions", *Fields of battle* s'annonce comme un des futurs classiques du wargame.



Un wargamestratégique très complet.

FINALISATION

0% 10% 20% 30% 40% 50% 60% 70% 80% 90% 100%

Prévu pour : Amiga AGA

Y3D

Black blade design

Pour promouvoir un créateur de paysages en 3D temps réel, Black blade design n'a pas hésité à se lancer dans le développement d'un simulateur de vol. Pour le plus grand plaisir de nos yeux.

Black blade design, une société de développement italienne, est en train de finaliser un simulateur de vol en 3D temps réel pour démontrer les capacités d'un autre de ces produits, *3dTn*, un générateur de paysages en 3D.

Du point de vue de la simulation, vous aurez droit à un chasseur à réaction futuriste, équipé de toute une ribambelle d'armes plus destructrices et meurtrières les unes que les autres, et vous devrez réussir des missions de différents types (interdiction, attaque au sol...). En bref, rien de bien nouveau... Du côté moteur, par contre, c'est véritablement révolutionnaire, avec des paysages générés en 3D temps réel, mappés, avec des objets statiques ray-tracés... Tout simplement superbe ! Evidemment, de grosses machines seront nécessaires pour faire tourner le tout : minimum un 68030 Aga pour avoir droit à 5,5 malheureuses images par seconde en résolution maximale (320x240x256 couleurs au pixel près). Mais il sera possible de monter à plus de 50 images/seconde avec un 68060/50 équipé d'une *CyberGraphix*. Pas de protocole Internet prévu pour l'instant, mais Black blade affirme y penser sérieusement. Un part technologique donc, mais qui a toutes les chances d'aboutir...



Paysages et objets en 3D mappée.



Et en temps réel...



Dommage que les captures soient mauvaises.



Prévu pour : Amiga AGA

DREAM MARKET

VOTRE SPÉCIALISTE

Dream vous propose de participer à cette nouvelle rubrique Dream Market. Particuliers, clubs, associations, boutiques, PME... Cette rubrique est pour vous.

390 F. H.T. le pavé en couleur !

Renseignements : Valérie Ambrosio au 01.48.87.60.11

DREAM GAMES

9 rue Duwez, 7500 Tournai, Belgique
Tél/Fax : 069 226646 (Belgique)
0032 69226646 (France)

A1200 Desktop Pack...99FF/699FB
Banshee A1200 VF...85FF/499FB
Capital Punishment..249FF/1499FB
Chaos Engine 2...235FF/1399FB
Dune II EF.....119FF/699FB
Enigma AGA...185FF/1099FB
Legends EF AGA...119FF/699FB
Slam Tilt AGA NF....199FF/1199FB
Syndicate EF.....119FF/699FB
Universe VF.....85FF/499FB
XP8.....219 FF / 1299 FB

VF = version française intégrale
NF = manuel en français
EF = jeu en français à l'écran
AGA = jeu pour l'Amiga 1200

Port : 30FF/100FB pour 1 jeu
35F/120FB pr 2 - 40F/140FB pr 3
Envoi en Colissimo (24H / 48H)
D'autres titres sont disponibles
Contactez-nous pour plus d'infos

36 15 FRANCE MICRO

MAC, PC, AMIGA, ATARI
Consoles Portables
Logiciels

Le plus grand centre d'achat/vente de Micro d'occasion.

+ de 10.500 offres à - 70%
Particuliers Soldeurs Grossistes

Vente Achat Echange

IDEAL Productions
Communication et Multimédia

Le Spécialiste des applications Multimédia professionnelles sur AMIGA
solutions home-studio
nouvelle formation

Conception - Réalisation
Bornes - TV Locales
CD-Rom - Animations A.G.
salons- séminaires...

VIDEO-3D-MULTIMEDIA-INTERNET
2 route de Villers-sous-Pareid 9 Palais du Stade
Tél.: 03.86.91.17.00
Fax: 03.86.91.17.32
e-mail : idealprod@infonie.fr

VXEL DIGITAL SYSTEMS
AMIGA
IS STILL ALIVE !

AMIGA 1200 & 4000T 060	☎
JEUX pour A500/A600 tout à	89
JEUX pour A1200 à partir de	129
CD ROMs à partir de	50
Disquettes MANGA (n°1 à 250)	15
CYBERVISION 64 3D 4Mo	1990
CYBERSTORM '060 MK II	4950
BLIZZARD 1260	3990
DISQUETTES DD neuves x50	110
SUPERSERIE Int. A1200	520

BP 404 - 63109 ROMAGNAT Cedex
Tél. 73.61.13.66 Fax 73.61.13.63
E-Mail: voxel@goules.net.fr

PRAXIS Diffusion

AMIGA à BREST

VENTE PAR CORRESPONDANCE
SOUTIEN TECHNIQUE
DEPOT / VENTE

1, rue Duperré, 29200 BREST
tel. : 02.98.46.90.24
fax : 02.98.33.11.08

Blizzard 1260	4190
Blizzard 1230	1290
8 Mo de RAM	350
CD ROM 6X	790
Disque Dur 1 Go	1190
Tower A1200	1590
Scanner A4+Scanquix 2190	

MSD Multimédia

MSD multimédia
2 rue du 11 novembre
42167 Saint Etienne
tél : 77 41 58 58
fax : 77 41 61 23

ACM PRODUCTIONS

Blizzard 1240 :	2190
Blizzard 1260 :	3890
Blizzard 2060 :	4790
Picasso IV :	3190
Tour Infiniv :	1990
Genlock Neptun :	4990
Genlock Sirius2 :	6990
SIMM GVP 4 Mo :	690
CD-ROM 8x :	750
DraCo 68868 :	2990
DraCo Motion :	10990

ARTEC, CANON, Electronic Designs, JVC, Macro System, Phase5, VillageTronic

8, rue des Vergers
57890 PORCELETTE
Tél. : 03.87.93.53.61

Burnout

Vulcan

Les développeurs renouent avec le "gameplay", et ce n'est pas pour nous déplaire...

Les sports du futur seront violents ! Dans *Burnout*, les gladiateurs sont de retour, mais cette fois, ils sont à bord de véhicules un peu bizarres qui ont une fâcheuse tendance à se transformer en boules de feu... Bien évidemment, vous faites partie de ces sportifs hors normes.

Mieux que la boxe

Dans la version de base de *Burnout*, vous avez droit à quatre véhicules et à quatre arènes différentes. Les parties se déroulent en plusieurs manches par arène, et le but du jeu, vous l'aurez compris, est d'être le dernier survivant de chaque manche. Pour éliminer vos adversaires, il suffit de leur rentrer dedans pour réduire leurs boucliers jusqu'à ce qu'ils explosent. A vous de le faire judicieusement pour éviter d'exploser avant eux ! Chaque arène est différente des autres tant par ses graphismes que par ses caractéristiques. La première n'est ni plus ni moins qu'une sorte de ring hexagonal dont les bords vous propulsent à la façon d'un bumper de flipper : efficace pour gagner de la vitesse, mais difficile à contrôler ! Deux autres arènes circulaires sont également proposées. L'une d'entre elles n'a pas de "cordes" et si vous allez trop près du bord, vous risquez la mort immédiate. Mort immédiate que vous encourez également si vous vous retrouvez empalé sur un des pics qui bordent la troisième arène... Enfin, la quatrième arène ressemble à un beignet américain. Vous savez, ceux qui ont un trou au milieu...



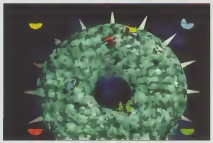
Utilisez le terrain à votre avantage.

Le nerf de la guerre

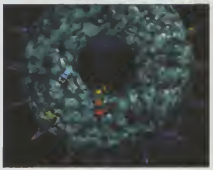
Un peu comme dans les courses de voitures, vous gagnez plus ou moins d'argent selon votre position à la fin d'un round. Vous pouvez ainsi, au fil des manches, améliorer votre véhicule en lui ajoutant des barres de protection, des boucliers supplémentaires, etc. Si vous jouez agressivement, vous pouvez choisir des options plus guerrières : turbo pour expulser vos adversaires hors des rings,



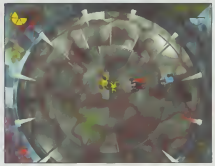
Laissez-les s'arranger entre eux.



L'arène la plus...



... délicate !



Les pointes sont synonymes de mort instantanée.

missiles à tête chercheuse, "brouillard"... Non seulement les véhicules sont différents au départ, chacun ayant une masse et des caractéristiques différentes (lourd et lent, rapide et léger, disposant ou non d'une marche arrière, plus maniable, etc.), mais avec les options de personnalisation, vous pouvez vraiment vous "construire" l'auto-tamponneuse de vos rêves. Et c'est indispensable si vous voulez tirer la quintessence de *Burnout*... en y jouant à plusieurs !



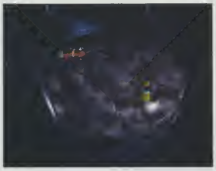
Des réflexes et du sang-froid...

Quatre sur la même machine

En effet, même si vos adversaires ordinateurs ne sont pas complètement idiots, allant même jusqu'à se liguer si vous êtes trop fort, vous apprendrez rapidement à en venir à bout. Heureusement, et *Burnout* est pensé à cet effet, vous pouvez jouer à quatre sur la même machine. Pour peu que vous disposiez de suffisamment de manettes et d'un adaptateur pour le port parallèle... Dans ces conditions, vous et vos amis risquez bien de plus rien faire d'autre que de vous rentrer dedans, dans tous les sens du terme. C'est d'autant plus vrai qu'en plus des classiques "combats" en arène, vous aurez de temps en temps droit à des niveaux bonus, dans lesquels vos réflexes et vos nerfs d'acier seront mis à rude épreuve. Dans certains, il faut être le premier à accélérer quand le feu passe au vert, et dans d'autres, il faut être le dernier à freiner. En évitant, il va de soi, de tomber dans le gouffre qui s'ouvre devant vos réacteurs de sustentation ! Rassurez-vous, on joue sans y penser, et on s'énerve rapidement sur le joystick qui ne répond pas assez vite.

Evolutif

Facile à comprendre, facile à prendre en main et très divertissant, *Burnout* commence plutôt bien. L'autre grand atout de *Burnout*, c'est qu'il est évolutif. Si pour l'instant vous n'avez accès qu'à quatre véhicules et à quatre arènes, dans un futur très proche, des disquettes d'extension devraient être disponibles qui vous permettront de choisir votre véhicule parmi 30, et vos arènes parmi 99... Un éditeur d'arènes est également en chantier. Tout n'est malheureusement pas aussi rose, et quelques petits défauts viennent handicaper ce soft sinon bien sympathique. Tout d'abord, il vous faut un Amiga Aga et au minimum 6 Mo de Ram... Et même ainsi, *Burnout* n'est pas exempt de bugs. Ensuite, il n'est pas possible de jouer au clavier et il faut copier puis décompacter le jeu manuellement sur le disque dur. Enfin, et c'est certainement le plus gros défaut, *Burnout* n'est pas localisé. Bien sûr, ce n'est pas très important pour jouer, mais pour l'installation...



Evolutif.

Gem

Amiga Aga 6Mo de Ram

Action / Réflexion

GRAPHISME	18
ANIMATION	18
JOUABILITÉ	17
SON	18
DURÉE DE VIE	19

Nombre de joueurs : 1 à 4
Installable sur DD : obligatoire
Langue : anglais
Nombre de disks : 7
Disponible sur : -

92%

Un p'tit coup de pouce ?

Comme c'est souvent le cas, la connaissance des adversaires et du terrain s'avère primordiale. Ainsi, faites attention et utilisez sans restriction les zones de mort instantanée. Dans bon nombre de cas, laissez vos adversaires se rentrer dedans avant de vous jaindre à la mêlée. Vous sauverez peut-être ainsi LE bouclier qui fera la différence. Remarquez comme vos adversaires se liguent contre vous quand vous avez trop souvent gagné... Et faites comme eux ! Dès qu'un de vos adversaires commence à prendre l'avantage, débrouillez-vous pour l'éliminer en premier. Il ne pourra alors plus accumuler beaucoup d'argent et vous conserverez l'avantage. Si votre véhicule ne dispose pas d'emblée de la marche arrière, achetez-la rapidement. Vous pourrez ainsi vous extirper rapidement de situations dangereuses.

Tommy gun

Mutation software

Operation wolf revisité à la sauce légumes mutants, voilà qui promet...

Malheureusement, la transformation de Rambo en super-tomate ne s'est pas faite sans douleur... *Tommy gun* est un jeu simple, voire simplissime, dans lequel vous incarnez une tomate surarmée dont le but est de délivrer la terre de méchants extra-terrestres.

Je ne suis pas un jus de tomate !

L'action se déroule dans cinq niveaux en scrolling horizontal (ça alterne : de gauche à droite, puis de droite à gauche, etc.), et vous déplacez, à l'aide de la manette, votre viseur à l'écran. Ce qui a également pour effet de changer Tommy de place. De nombreux méchants (carottes, pingouins, requins, perroquets...) sont là pour vous empêcher d'arriver à vos fins, à savoir éliminer les cinq boss de fin de niveau (et qui varient d'un gros citron cracheur de glaces à une créature de Roswell en soucoupe). Pour vous en sortir, vous disposez d'une mitraillette, de grenades (des super-bombes qui éliminent tous les méchants d'un écran), et il vous faudra libérer des tomates enfermées dans des cages et récupérer des bonus cachés. Les tomates libérées vous montreront leur gratitude en vous fournissant de nouvelles grenades, des boucliers, des vies supplémentaires, des trousses de secours ou encore des munitions (qui s'épuisent vite). Certaines caisses renferment également des bonus indispensables à votre survie... Classique.

Deux c'est mieux qu'un

Le petit plus, c'est que vous pouvez jouer à deux en même temps. Votre coéquipier incarne alors Big cheese, une grande tranche



Cinq niveaux, c'est court !

d'emmental (ou de gruyère, on ne sait pas trop) qui dispose des mêmes caractéristiques que vous. Génial, non ? Non, et principalement parce que vous ne verrez pas à l'écran les tirs de vos adversaires... S'il est clairement visible qu'ils tirent, impossible de savoir si vous pouvez éviter le coup ou non... Pourquoi diable est-il alors nécessaire de voir à l'écran tant le viseur que le personnage ?

Pourquoi tant de haine

Bien que le principe de base soit très classique, *Tommy gun* n'est pas un mauvais jeu. Doté de graphismes agréables, relativement bien animé et pas trop difficile, il fait partie de ces "petits" jeux que l'on peut mettre entre toutes les mains, même celles des plus jeunes. Il est juste dommage que l'on en vienne à bout un peu trop rapidement et sans vraiment comprendre comment éviter les tirs ennemis (que l'on ne voit pas à l'écran, rappelons-le...). En clair, rien d'impressionnant, et même les enfants risquent de trouver *Tommy* amusant seulement un court laps de temps. Pourquoi de bonnes



La télé rend dingue...

idées sont-elles parfois si mal servies ? Enfin, il a au moins quelques avantages : il fonctionne sur tous les Amiga, il n'est pas trop cher (environ 120 francs) et il suffit de le mettre dans le lecteur au démarrage de la machine pour le lancer.

Gem



Le boss de fin de niveau : un perroquet pirate.

Tous les AMIGA

Arcade

GRAPHISME	13
ANIMATION	13
JOUABILITÉ	15
SON	13
DURÉE DE VIE	13

Nombre de joueurs : 1 à 2
Installable sur DD : non
Langue : anglais
Nombre de disks : 1
Disponible sur : -

75%

Premier Mail Order

NF=Notice Francaise — **VF=Version Francaise**

	16B	32BIT	CD32
3D Construction Kit	99	------	VF
A320 APPROACH TRAINER	99	------	------
ALIEN BREED 3D 2	------	229	------
Archer Macleans Pool	99	------	------
Assassins Games	------	------	189
B17 FLYING FORTRESS	129	------	------
Badlands Pete	49	------	------
Base Jumpers	99	------	99
Birds of Prey	129	------	------
Black Crypt	109	------	------
BLITZ BASIC V2.1	189	------	------
Bravo Romeo Delta	89	------	------
BREATHLESS	------	------	NF
Bubba n Stix	49	------	49 NF
BUBBLE & SQUEAK	79	79	79
Budokan	129	------	------
Cannon Fodder	139	------	------
Championship Manager 2	199	------	------
CHAOS ENGINE	89	------	89
CHAOS ENGINE 2	199	199	------
CHUCK ROCK	------	------	49
Clockwiser	99	------	------
Club Football The Manager	79	79	------
CLUB & COUNTRY	79	79	------
COALA	------	129	------
COLONISATION	129	------	------
Corporation	49	------	NF
Cosmic Spacehead	99	------	NF
COVERGIRL POKER	79	------	------
Craft for AMOS	199	------	------
Demonmaze	179	------	------
Desert Strike	99	------	------
DOGFIGHT	89	------	------
DRAGONSTONE	49	49	NF
DUNE 1 OU 2	128	------	------
ENIGMA	199	------	------
Epic	129	------	------
European Champions	89	------	------
Exile	79	79	------
Exile Data Disk	59	------	------
Extase	59	------	------
Extreme Racing Data Disk	49	------	------
F117A	89	------	------
F19 STEALTH FIGHTER	129	------	------
F29	129	------	------
Fantasy Manager	99	------	------
Fears	79	------	------
FIELDS OF GLORY	129	------	89
Fire & Ice	------	------	69
Fire Force	------	------	49
Football Glory	99	99	------
FOOTBALL MASTERS	169	------	------
Football Statistican Pro	149	------	------
FORMULA ONE MASTERS	169	------	------
Gearworks	79	------	------
GFL Championship Football	49	------	------
GLOBAL EFFECT	------	49	------
GOAL	------	79	79
GLOOM DELUXE	79	------	79
GUARDIAN	------	79	79
Hanno Barbera Animation	99	------	VF
Hard Nova	89	------	------
Heimdall	------	49	------
Helter Skelter	129	------	------
HUMANS 3	------	------	109 NF
HYPERDOME	49	------	------
Immortal	89	------	------
Impossible Mission 2025	89	------	89
Indianapolis 500	129	------	------
International One Dey Cricket	49	------	------
Int OS	99	------	------
Jack Nicklaus Designer Clip Art	99	------	------
JET STRIKE	------	------	99
Jimmy White's Snooker	129	------	------
JOHN BARNES	------	49	------
John Madden Football	129	------	------
KGB	129	------	------
Kid Pix	129	------	------
LAST NINJA 3	------	49	------
LEGENDS	------	89	89
Lure Of The Temptress	129	------	------
Magic Boy	129	------	NF
Manhunter "San Francisco"	129	------	------
Marvins Marvellous Adventures	99	99	NF
MEAN ARENAS	------	49	------
MEDIEVAL WARRIORS	49	------	------
Morph	99	99	------
MULTI MEDIA EXPERIENCE	249	------	------
NYTH	------	49	------
NAPOLEONICS	79	------	------
Naughty Ones	------	99	------
NECROMANTICS	------	219	------
NINE LIVES	49	------	------
Odyssey	99	------	------
On The Ball League Edition	------	89	------
Oriental Games	99	------	------
OVER THE NET	49	------	------
PGA European tour	------	129	------
PGA Tour Golf	129	------	------
PLAYER MANAGER 2 EXTRA	------	89	NF
PINBALL FANTASIES	------	129	129 NF
PINBALL ILLUSIONS	------	129	129 NF
PINBALL MANIA	------	129	------ NF
PINBALL PRELUDE	199	199	199
Populous & Promised Lands	129	------	------
Populous 2 +	129	------	------
PowerBase V 3.5	------	------	VF
Powerdrive	99	------	------
Powergames	129	------	------
Powermonger & Data Disk	------	129	------
Premiere	49	------	129
Premier Manager Multi Edit System	119	------	------ NF
Pushover	99	------	------
Reach for the Skies	129	------	------
Realms	109	------	------
Rise of the Robots	------	229	NF
Risky Woods	109	------	------
ROAD KILL	------	79	79
Road Rash	109	------	------
RUGBY LEAGUE COACH	129	------	------
SENS WORLD OF SOCCER 96/97	169	------	------
Sensible World of Soccer 96/97 D/Copy	179	------	------
Shuttle	129	------	------
SIMON THE SORCERER 1	129	129	NF
SKELETON KREW	------	49	NF
Skidmarks	79	------	------
Snitchin	199	199	199
SLAMTILT	189	------	NF
Sleepwalker	99	99	------
SOCCER KID	------	------	99
Soccer Stars 96	229	------	------
Soccer Team Manager	129	------	------
Space Hulk	129	------	------
SPECIAL FORCES	89	------	------
Speedball 2	------	------	129
Sports Legacy	199	199	------
Star Crusader	145	------	------
STARLORD	89	------	------
Steve Davis Snooker	49	------	------
Streetfighter 2	209	------	------
Strike Fleet	109	------	------
Star Fighter	------	109	------
Syndicate	79	79	------
Stun Runner	99	------	------
Subversion	49	------	------
Super League Manager	79	79	79
Super Skidmarks	79	79	------
Super Streetfighter 2 Turbo	------	149	149
SUPER TENNIS CHAMP	79	------	------
SUPER TENNIS CHAMP 2 D/Co	99	------	------
Supremacy	129	------	------
Subversion	89	------	------
Syndicate	129	------	EF
TEST MATCH CRICKET	49	------	------
The Games	109	------	------
Torvak	49	------	NF
TOTAL CARNAGE	49	------	------
TOTAL FOOTBALL	129	------	------
Touring Car Challenge	179	------	------
TREBLE CHAMPIONS 2	49	------	------
TRIPLE ACTION 2	49	------	------
TROLLS	------	------	179
TURBO PACK 3	199	------	------
TURBO TRAX	199	------	------
Turning Points	129	------	------
UFO	129	------	89
UNIVERSE	49	------	89 NF
Virtual Karting	129	------	NF
VITAL LIGHT	------	59	------
WATCH TOWER	129	------	NF
Wembley International Soccer	------	49	49
Wembley Rugby League	79	------	------
White Death	49	------	------
Wing Commander	129	------	------
Winning Tactics-Kick Off 2	19	------	------
Wizkid	129	------	------
Wolfchild	49	------	NF
WORLD CLASS RUGBY 95	49	------	------
World of Football	199	------	------
WORLD GOLF	129	------	------
WORLD OF SOCCER	49	------	------
WORLDS AT WAR	49	------	------
WORMS	99	99	NF
WORMS DIRETORS CUT	------	189	------
Wreckers	39	------	------
X 2	89	------	NF
Zee/Wolf 2 - Wild Fire	229	------	NF
Zool 2	89	------	NF

JOYSTICKS & ACCESSOIRES

4 Player Joystick Adapter	49
CHAPTEUR POUR AMIGALOG JOYSTICK	59
Cable d'extension pour Joystick	59
Cd Flightstick (Analogic) ---------- (AAm)	219
Competition Pro Xtra Clear Joystick/Sonic	11
Crusher Joystick	24
Dvseur Automatique pour Joystick/Souris	149
Graves Analog Joystick ---------- (AAm)	199
JUPITER JOYSTICK	79
MEGA MOUSE 400 DPI	199
Souris 300 dpi 2 Touches	109
Souris 400 dpi 2 Touches	149
Souris 400 dpi 3 Touches	169
Mousemat	39
Joystick Y Splitter (Doubleur de Joystick)	59
LOGIC 3 ACTION PAD JT164	99
Logic 3 Delta Ray Autofire JY156	109
Logic 3 Logipad JT180	119
QUICKJOY PEDALS SV129	99
QUICKJOY TURBO 2 SV124	69
Screenbeat 3 Encentres Preamplifiees SB303	129
Screenbeat 5 Encentres Preamplifiees SB240	119
Screenbeat 3 Encentres Preamplifiees SB204	119
Screenbeat 25 Encentres Preamplifiees	199
Screenbeat Pro 50 Encentres SB250	259
Screenbeat PCA Adaptegr Cable	19
Screenbeat Prise	79
Zipstick Super Pro Autofire Joystick	39

AMIGA CDROM

Amige Tools 3	249
Aminet Utilities 2	199
AMINET SET 1 OU 2	**249**
Aminet 7,8,9,10,11 ou12	149

Aminet 94-02	69
Amos CD	199
Animations	129
Artwork Colour	99
C-64 Sensations	129
CD Boot	39
CD Office	329
Clip Art	99
FreshFonts 1 or 2	99
Fonts	99
Gateway	99
Giga Graphics	249
Gold Fish 1 ou 2	249
Graphics Sensations	129
Hottest 3	99
Hottest 6	149
Illusions in 3D	49
Inter Base	79
Inter Office	129
Inter Spread	79
Inter Talk	79
Inter World	78
Network CD 2	149
Meeting Pearls 3	99
Multimedia Toolkit 2	89
Professional Fonts & Clipart	99
Professional IFF & PCX Library	99
Professional Utilities 1-1500	99
Octamed 9	49
Sound Library & GRX Library	99
Textures 1	99
The Beauty Of Chaos	99
The Colour Library	99
The Light Rom 1 or 2	99
The Light Works	249
TFX Gold	249
World Of Clipart	99
World Of GIF	99
World Of Photo	99
World Of Sound	99

U021 Amiga Beginners Guide	12
U022 Better Bench V1.2	12
U023 De-grader 500 600 1200	12
U024 Exterminn-8 Virus Killer	12
U025 Action Replay For The 600	12
U029 Amiga Tutorial	12
U030 C.A.S.E Database	12
U031 Abases v3.13	12
U036 Sumer Pad For 600	12
U039 Calcote Base	12
U040 Flair	12
U041 Disk Raptor	12
U042 Pools Predict V2	12
U043 Training Log	12
U044 Graphics Sensations	12
U046 Hottest 4	99
U047 Relo Kick v1 4	12
U048 Personal Electrocard	12
U049 Dividends Master	12
U051 Odds On	12
U052 Essential Virus Killer	12
U053 Surveyor League	12
U054 TERM V 4.0	38
U055 Virus Checker V7.18	12

DEMOS & RAVE

U001 Night Rave	12
U002 Iron Maiden Slideshow	12
U003 Good Mornin Vietnam	12
U004 Creep Show	12
U005 Fresco Horror Show	12
U006 Total Recall Slideshow	12
U007 Evil Dead ((meg)	12
U008 Batman Cartoon	12
U009 Batman	12
U010 Viz Slideshow	12
U011 Red Hot Chilli Peppers	12
U012 Raider Of The Lost Ark	12
U013 Predator Demo	12
U014 Safe Sex	12
U015 Slugbug ((meg)	12
U018 Jimi Hendrix Slideshow	12
U019 Indiana Jones	12
U019 Popeye Meets The Beach Boys	12
U021 Monsewicker Demo	12
U022 Mike Tyson ((meg)	12
U023 Fascist Horror Show	12
U026 Total Recall Slideshow	12
U027 Evil Dead ((meg)	12
U028 Batman Cartoon	12
U029 Batman	12
U030 Viz Slideshow	12
U031 Red Hot Chilli Peppers	12
U032 Raider Of The Lost Ark	12
U033 Predator Demo	12
U034 Safe Sex	12
U035 Slugbug ((meg)	12
U038 Jimi Hendrix Slideshow	12
U039 Indiana Jones	12
U040 Popeye Meets The Beach Boys	12
U041 Monsewicker Demo	12
U042 Mike Tyson ((meg)	12
U043 Fascist Horror Show	12

Titres Pour Adultes 18>Ans

Adult Sensations	199
Asian Dream Girls 1 ou 2	169
Asian Pleasures 1 ou 2 or 3 ou 4	169
Colorads & Assins	99
European Dream Girls 1 ou 2 ou 3	169
Hot Pie	99
Hot Spot Women 1 ou 2 ou 3	169
NAUGHTY ONES	**39**
Oriental Fantasies 1 ou 2 ou 3	169
Photo Studio	169
Private Collection 1 ou 2	169
Scandanavian Cover Girls 1 ou 2 ou 3	179
Sexy Sensations	99
Women From Lesbos 2	169
World Of Pinups Vol 1	99
World Of Pinups Vol 2	109

DOMAINE PUBLIC

BUSINESS

B001 A-Gene. ((1 meg)	12
B002 Business Card Maker	12
B003 Database Master	12
B004 Amiloan	12
B005 Database Prof	12
B006 600 Letters	12
B008 PCC Tasks	12
B011 A-graph	12
B012 Astyle ALC	12
B015 Block Analyst	12
B017 Budgets V3.1	12

EDUCATIEFS

B009 The Bible ((4 Disks).	49
B003 World Databank	12
B005 Astronomy	12
B006 Total Concepts	12
B007 Elements	12
B012 Electronic Train Set ((1 MEG)	12
B013 Learn & Play 1	12
B014 Learn & Play 2	12
B015 Treasure Hunt	12
B016 Wrathed Ones	12
B017 Story Land 2	12
B018 Wottsname	12
B019 Speak & Spell	12

CULTURELS

C002 Label Designer	12
C003 Super Fonts	12
C004 Mobile Menu	12
C005 Deluxe Paint Tutor	12
C006 Graphic Demo Maker	12
C009 Llinos Labels	12
C011 Word Power	12
C012 Font Farm	12
C013 Mine Maker	12
C014 Assasins	12
C016 Garden Designer	12
C017 X Beat	12

UTILITAIRES

U003 The Workshop	12
U006 Aminet	12
U010 Autograph	12
U014 Panasonic Printer Driver	12
U015 H.P. Printer Driver	12
U016 Seikosha Printer Driver	12
U017 Gannon & Citizen Printer Driver	12
U019 Implode V4.00	12
U020 Bad Format	12

MUSIQUE

M028 Pink Floyd The Wall Remix	12
M029 No Limits	25
M030 Cybernes	12
M031 Mchv-8	12
M032 Sound Track Sampler (4 disks)	49
M033 Sound Effects	12

JEUX

G014 Tetricon	25
G015 Earth Invaders	12
G017 Mayhem	12
G018 The Fun House	12
G019 Amos Puzzles	12
G020 Games Galore	12
G021 Quadra	12
G022 Buzzard	12
G023 Break Out	12
G024 Demolition Mission	12
G025 Lady Bug ((not 800 or 1200)	12
G026 Depth Charge	12
G028 Tetrem	12
G029 Dual	12
G030 Relayer	12
G034 Top Secret	12
G035 Tapper Clone	12
G036 Wizwar	12
G037 Wizards Wars	12
G038 Calculus Combat	12
G039 Treasures	12
G040 Sector	12
G041 Pool	12
G042 Smurf Hunt	12
G043 Land 3 Editor	12
G045 Revenge Of The Mutant Camels	12
G047 Wizard Fire	12
G048 Wobble World Giddy	12
G052 Jigsaw	12
G054 Iron Cladis (not 1200)	25
G055 Wizards Wars	12
G056 Fortress (demo)	12
G057 Dragons Lair	12

SIMULATIONS SPORTS

SP001 Top Of The League	12
SP002 Scottish Football Manager	12
SP003 Cricket	12
SP004 Mr Men Olympics	25
SP005 Starbase	12
SP006 Strikeball	12
SP007 Amos Cricket	12

SIMULATIONS

SM001 5 Simulation Games (not 1300)	12
SM002 Return To Earth	12
SM003 Napoleonic Warfare Sim v5	12
SM004 Wheal of Fortune (not 1200)	12
SM006 Sub Attack	12
SM007 Roulette	12
SM009 Micro Market	12
SM010 Strategic Games	12

NOM

Adresse

Code Postal — VILLE

TEL

Pour Commandes Telephonques Appelez 0044.12.68.57.11.57 Lund-Vend 10H00 A20H00 Samedi 11H00 A 17H00 Pour Commandes Telephonques Par Fax 0044.12.68.73.37.31 Email: 100307.1544@compuserve.com

MASTERCARD

VISA

CARTE BLEU — DATE D'EXPIRATION /

NUMERO DE CARTE INTERNATIONALE

FRAIS DE PORT, CONDITIONNEMENT ET TVA INCLUS!

TITRES — PRIX - FFrs

ENVOYEZ A:

PREMIER MAIL ORDER Dept: AD03
14 ORWELL COURT, HURRICANE WAY,
WICKFORD, ESSEX, SS11 8YJ
ANGLETERRE

ENVOI PAR SWIFT 40FFRS CHARGE LOGICIEL

TOTAL

CI-JOINT CHEQUE BANCAIRE NO. _____
EUROCHEQUES NON ACCEPTES

A L' ORDRE DE: PREMIER MAIL ORDER

A500/ A600 — A1200 — CD32

Monkey island, la soluce (2/2)

La suite et fin de ce difficile jeu de Lucasarts.

Achetez une boisson de couleur jaune et une bleue, mélangez pour faire une verte, le patron vous offrira une paille folle pour boire. Retournez voir le maître du crachat et utilisez la paille sur le cocktail vert, crachez, recommencez mais attendre que le foulard de la dame s'envole, vous gagnerez et vous récupérez une plaque de bronze, allez la vendre à l'antiquaire en insistant et il vous donnera 6000 pièces de 8. Allez ensuite à la bibliothèque et prenez le livre *Désastre, les plus importantes épaves de notre siècle*. Lisez ce livre et mettez bien les coordonnées du singe fou. Retournez à booty et allez voir le capitaine Kate, affrétez-lui son bateau pour 6000 pièces de 8. Indiquez-lui les coordonnées et plongez lorsque vous êtes au bon endroit. Sous l'eau, arrachez la figue de proue du singe fou et utilisez l'ancre pour remonter, Allez au magasin d'antiquité et donnez la proue au vendeur contre le 2e morceaux de carte. Allez sur Phatt et entrez dans une petite ruelle à côté de la bibliothèque. Attendez que le 1er joueur joue et suivez-le. Observez ce qu'il fait et frappez comme lui à la porte, demandez le prochain numéro, on vous montrera 2 signes, donnez toujours le 1er. Ensuite, retournez à la roue et jouez avec le numéro. Prenez l'invitation (le reste est inutile pour la suite de l'aventure). Allez au magasin de costumes donner votre invitation au couturier en échange d'une robe. Allez vers la presqu'île et donner l'invitation. Enfilez votre costume. Allez sur le côté du manoir, rentrez dans la cuisine et essayez de prendre le poisson. Vous serez chassé de la cuisine. En sortant, tentez de prendre la poubelle, ce qui va fortement irriter le cuisinier qui va vous poursuivre, faites un tour de la maison et entrez dans la cuisine pour voler le poisson. Entrez ensuite dans le manoir et prenez la troisième partie de la carte, puis sortez. Essayez de vous enfuir, le jardinier et le chien vous en empêcheront et vous conduiront à Elaine Marley. Parlez-lui le plus gentiment possible, elle lancera le morceau de carte par la fenêtre. Avant de sortir, prenez la rame sur le mur. Sortez du manoir et essayez de ramasser la carte que le vent poussera jusqu'aux falaises. Attrapez le chien. Allez sur Phatt, engagez la conversation avec le pêcheur et pariez la canne à pêche. Donnez-lui votre poisson et retournez sur les falaises. Utilisez votre canne à pêche pour avoir le bout de la carte, mais un oiseau viendra vous la prendre. Suivez l'oiseau qui vous amènera au gros arbre. Prenez la planche dans un des trous. Montez sur la rame. Elle se casse et vous faites un rêve. A votre réveil, tout ce que vous aurez vu sera marqué sur le papier du crachat. Allez maintenant chez le menuisier et donnez-lui la rame pour qu'il la retape et qu'elle soit plus solide. Retournez au gros arbre et utilisez la rame sur le premier trou et la planche sur le deuxième, montez sur la planche et enlevez la rame. Replacez-la sur le troisième trou et ainsi de suite. Ensuite arrivé en haut de l'arbre, entrez dans la cabane et prenez le télescope. Retournez chez l'antiquaire et achetez le panneau sur le mur, remarquez le crochet que vous avez laissé sur le mur et accrochez-y le sac de graine pour perroquet. Le perroquet va détourner son regard et vous pourrez acheter le miroir. Allez sur Scabb et utilisez la banane sur le métronome pour prendre le singe. Allez sur Phatt et collez le prospectus avec la tête du capitaine Kate sur votre avis de recherche. Allez sur le bateau et revenez sur l'île Phatt, le capitaine Kate sera en état d'arrestation, allez le délivrer avec la clef et prenez son enveloppe contenant une bouteille de "smili-grog". Allez maintenant à la chute d'eau et utilisez le singe sur la pompe, l'eau s'arrêtera de couler en laissant un passage béant à la place de la cascade. Entrez à l'intérieur, marchez le long des tunnels, cela vous mènera au coofage. Entrez dans la maison et parlez au pirate, acceptez le défi et voyez ce qui se passe. Recommencez après votre défaite mais cette fois, profitez qu'il ait le dos tourné pour vider votre tasse contre l'arbre et remplacez le breuvage par le smili-grog. Cette fois, vous serez gagnant. Allez à la porte cachée et appuyez sur la brique, vous tomberez tout droit dans un tunnel. Faites-le de nouveau mais auparavant, ouvrez la fenêtre, mettez le miroir dans un cadre vide à l'intérieur de la maison et posez le télescope sur la statue grotesque. Les rayons de soleil feront un trou dans la brique. Poussez la brique de nouveau et regardez le squelette prenez-lui le 4e morceaux de carte. Allez sur Phatt à la bibliothèque et prenez la lentille de la maquette du phare, donnez-la à Wally le cartographe et tendez-lui la carte. Il vous donnera une liste de course pour lui au marais de Mojo. Prenez le sac de juju et regardez à l'intérieur : il y a une bombe d'amour et des allumettes. Retournez chez Wally, qui vient juste d'être capturé par Lechuck. Retournez dans les marais et entrez dans la grosse boîte qui apparaît. Marchez à droite vous trouverez beaucoup de signes. Ne vous dirigez pas encore vers ces derniers et continuez tout de suite à droite pour parlez à Wally. Revenez aux signes sur les murs et cette fois entrez dans le tunnel de derrière. Regardez le morceau de papier avec le crachat et poussez les os. Vous devrez le faire quatre fois et chaque fois utiliser les vers. Vous devrez trouver une immense porte, que vous ouvrez aussitôt. Prenez la clef de la prison, c'est un piège et vous serez suspendu au-dessus d'un fût acide. Vous ne pourrez rien faire sauf utiliser votre bouche avec la paille et la mixture pour cracher. Crachez plusieurs fois à droite de l'écran sur l'espèce de bouclier en peau de bête, jusqu'à ce que vous réussissiez à éteindre la bougie. Dans le noir, craquez une allumette. Parlez à l'ermite pendant très longtemps pour avoir la réponse. Il y a beaucoup de chose sur la plage : le levier, le verre de Martini, utilisez le verre océan, utilisez-le ensuite sur l'alambic pour obtenir de l'eau distillée. Ramassez aussi la bouteille et utilisez-la sur le rocher pour briser. Ouvrez le baril pour avoir le gâteau, donnez-le au perroquet et notez ce qu'il vous dit. Entrez dans la jungle, allez à gauche en suivant tout le chemin jusqu'au gros arbre. Utilisez la bouteille cassée sur le sac suspendu dans l'arbre, prenez la boîte de biscuits, utilisez-les avec l'eau distillée pour obtenir 2 biscuits. Allez à l'étang (à droite 3 fois), prenez la dynamite.

Suivez la direction indiquée par le perroquet, vous devriez retrouver le perroquet là-bas, donnez-lui un autre biscuit et suivez-le. Donnez-lui le dernier biscuit et il vous donnera la direction du grand X. Utilisez la pelle sur le grand X, puis la dynamite et les allumettes sur le trou. Utilisez ensuite le levier sur la corde pour les assembler, puis le résultat sur les tiges de métal tordue et regardez ce qui se passe. Dans le noir, cherchez l'interrupteur, allumez : Lechuck est là !! Essayer de vous familiariser avec la topographie de chaque salle car il vous faudra agir vite. Dans l'infirmerie, prenez les gants de chirurgien dans la poubelle, le crâne et la

seringue hypodermique dans l'armoire. Dans la pièce pleine de boîtes, ouvrez toutes celles que vous pourrez et prenez la poupée vaudou, la bière, le ballon. Dans n'importe quelle pièce, dès que Lechuck arrive, donnez-lui le mouchoir blanc, il vous le rendra très gluant. Dans la pièce avec la machine à grog cassée, utilisez le retour de monnaie et attendez Lechuck pour lui voler son slip. Profitez-en pour gonfler le ballon et les gants avec la bouteille d'hélium. Cela vous rendra plus léger, vous pourrez donc prendre l'ascenseur mais attendez Lechuck pour lui coincer la barbe dans la porte. Récupérez les poils et fabriquez dès maintenant la poupée vaudou de Lechuck en mettant dans le sac de Juju la poupée, la barbe, le slip, le mouchoir usé, et le crâne. Redescendez pour trouver Lechuck et utilisez la seringue sur la poupée en sa présence. Poursuivez-le et recommencez encore une fois. Vous avez gagné.

Merci à Rémy. B. de la Ferté Alais

Astuces

Desert strike



Voilà un moyen un peu fastidieux, mais efficace, d'économiser de l'essence... Toutes les deux ou trois secondes, mettez le jeu en pause (F10)... Ainsi, votre machine n'aura jamais le temps de comptabiliser l'essence qu'elle doit vous retirer. Bon, bien sûr, ce n'est à utiliser que lorsque vous en êtes à votre dernière vie et que vous risquez de vous crasher par manque d'essence. Sinon, c'est vraiment pénible...

Slamtilt

Si vous voulez avoir cinq billes, il suffit de taper "longplay" à l'écran pendant que la table de votre choix défile à l'écran. Un message vous indiquera que le cheat-mode est activé.

Pushover

La cigale et la fourmi... Vous connaissez les codes des niveaux 90 à 96 ? Non, et bien les voilà : 28671, 28259, 26111, 26623, 25599, 25087, 08703.

K240



Quand vous en êtes à l'écran Astéroïdes, appuyez sur la touche Entrée, puis tapez Loadsadosh (pour avoir plein d'argent), Widget (pour avoir tous les plans), Iceman (pour bloquer tous les astéroïdes) ou encore Skyscraper (pour construire tous les bâtiments de façon instantanée, comme le café).

Valhalla 3 - Fortress of Eve

Juste histoire de vous permettre de progresser un peu, voici les codes des trois premiers niveaux : 1) Maham, 2) Tiuit, et 3) Tohut. Amusez-vous bien.

Messages in a bottle

Les questions des désespérés

Dune 2 (38-01)

Hervé aime bien les Atréides, mais se pose une question : comment peut-on contrer les attaques simultanées de l'Empereur, des Ordos et des Harkonnen au dernier niveau quand on est Atréides ? Sans tricher en faisant des sauvegardes tout le temps, bien évidemment.

Darkmere (38-02)

Hervé le Dark toujours, qui voudrait savoir comment battre le dragon... Les petits ne cessent de réapparaître et de venir lui mordiller les talons, et il ne peut pas frapper la mère.

Whale's voyage (38-03)



JP bloque dès le début du jeu... Après avoir récupéré le cœur, il remonte dans le vaisseau chercher le module réducteur. Lorsqu'il redescend, un de ses personnages meurt, et il ne trouve pas Jack... Désespoir.

Cadaver (38-04)

Lors de la quête du calice, JP n'arrive pas à ouvrir la porte une fois les deux secteurs de rochers passé. Il a tué les deux gobelins et poussé un levier, mais rien ne se produit... Angoisse.

Ishar I (38-05)

JP encore qui n'arrive pas à faire progresser ses personnages. Il voudrait savoir à partir de quel moment il doit aller augmenter les caractéristiques de ses troupes en agilité, intelligence et sorts.

Les réponses au questions que tout le monde se pose...

Ruff 'n tumble (36-04)

Quelques codes fournis par Hervé : 6581, 3178 et 8392.



Les voyageurs du temps (36-05)

Il faut prendre la machine à écrire car il y a un code sur une feuille. Utilisez le petit drapeau (qui se trouve dans les toilettes) sur trou dans la carte, pour ouvrir un passage secret. Tapez alors le code que vous avez trouvé sur la feuille. Merci à Sybille, qui bloque malheureusement après... et à Hervé, qui ne va pas plus loin.

Darkmere (36-08)

Pour obtenir les potions demandées par l'alchimiste, le plus facile est d'arpenter les rues de la ville. Vous tomberez sur un homme vêtu de vert et coiffé de rouge. Après l'avoir éliminé, fouillez-le pour trouver la première potion. Répétez l'opération autant de fois que nécessaire. Merci à Jean-Baptiste et à Dark Herve...

N'hésitez pas à nous envoyer vos astuces à Dream, Astuces, 21, rue Notre Dame de Nazareth 75003 Paris

Ben, le codeur de la Shaft 7

En exclusivité mondiale, Ben a accepté de se dévoiler pour les lecteurs de Dream. Vous saurez tout ! Enfin, tout ce qu'il aura bien voulu nous dire...

***Dream :** salut Ben. Pour introduire cette interview, pourrais-tu te présenter brièvement à nos lecteurs ?*

Ben : Kikoo Vincent et tous les lecteurs de Dream ! Je m'appelle Benjamin Legros, d'où mon pseudo, Ben, et je fais partie du groupe Bomb. J'ai 19 ans, et je suis pour le moment au lycée à Lille, en Maths spé.

***D :** beaucoup t'ont découvert grâce à la Shaft 7, qui, je le rappelle, a remporté la compétition de démos à The party 6. Peux-tu nous en dire plus sur ton passé au sein de la scène ?*

B : j'ai fais mes débuts sur un vieux *Pc1512*, il y a environ 10 ans, puis sur un *Atari St*. En fait, j'ai acheté un Amiga 500 relativement tard, vers 1992. Ce sont les productions de The party 2 qui m'ont donné le goût pour la démo. Je me suis donc mis à la programmation en *Assembleur*, et j'ai intégré mon premier groupe, The weird boyz. Suite à l'acquisition d'un *A1200*, j'ai réalisé ma première intro avec Axel, pour l'anniversaire d'une copine, Zeugma. Un peu après, mon groupe et Ozone ont fusionné et donné naissance à Melting pot. Je préparais, toujours avec Axel, une démo pour la Gasp mais elle s'est transformée, faute de temps, en intro 40 ko (ce qui nous a valu quand même la deuxième place). A la Saturne 3, Axel et moi avons présenté la *Fade deeper inside*, qui a fait un véritable bide. C'était juste du design, mais elle n'a pas plu... Tant pis.



Ben, du group Bomb.

***D :** ensuite, vient la Shaft 7. Qui a travaillé avec toi sur ce projet, et depuis quand était-il en développement ?*

B : nous sommes principalement 2, Axel et moi, à avoir travaillé sur cette démo. Pendant que j'optimisais mes routines de mapping, Axel, qui faisait son service militaire, bossait sur un nouveau projet de démo. A la base, on voulait faire une démo sombre, avec une ambiance presque crasseuse. On partait sur des idées de fonds mi-robots, mi-organiques, comme du H.R. Giger, le créateur d'*Alien*. Le nom, *Shaft*, qui veut dire puits, illustre cet aspect industriel, mécanique qu'on voulait donner à la démo. Mais les idées qui suivirent ont transformé le projet, pour aboutir à ce que vous connaissez. Nos amis de Bomb (Titan et Made), séduits, nous ont ensuite proposé de les rejoindre, non pas pour profiter de l'aubaine, mais parce qu'étant bons potes avec eux, il était plus simple de les rejoindre et de reformer une section Amiga chez Bomb. Ils nous ont beaucoup aidés vers la fin, et surtout à la party. *Shaft 7* représente grosso modo 6 mois de travail. L'armée pour Axel et les cours pour moi n'ont pas vraiment aidé. Enfin, c'est surtout durant le dernier mois et les derniers jours que tout s'est joué. Tout a été réglé à la minute près (nous avons terminé la démo 5 minutes après la deadline de la party !).

***D :** quelles sont vos configurations matériel, et quels outils avez-vous utilisés ?*

B : je possède un *A1200* avec 4 Mo de Fast, et Axel un *A1200* avec une carte accélératrice 68030 à 40 Mhz et 8 Mo de Fast, plus des disques durs de plus ou moins 300 à 400 Mo. Comme quoi c'est dans les vieilles marmites qu'on fait les meilleures soupes ! Côté logiciels, Axel a utilisé principalement *Lightwave*, *Photoshop* et *DPaint*, et moi *AsmOne*, *3Ds*, *PicCon* et un convertisseur d'objets *3Ds* fait maison pour utiliser les objets *Lightwave*. Chez Bomb, on a su rester très artisans !

***D :** étais-tu présent à The party 6, au Danemark, pour voir ta démo sur écran géant ? Quelle fut votre réaction à tous quand vous avez eu connaissance des résultats ?*

B : bien sûr, j'étais présent à la party pour voir passer ma démo sur le grand écran. C'est vraiment très impressionnant, et très gratifiant



En plein travail.

d'entendre les gens applaudir pour sa démo. Quand les résultats ont été annoncés, nous n'avons pas réalisé ! On a sauté de joie, bien sûr, mais on a mis un certain temps avant de descendre de notre petit nuage. C'était peut-être lié au manque de sommeil, ou au décalage par rapport à la vie normale. En tous cas, notre modestie en a pris un coup ! On a presque envie de se croire quelqu'un, quand les gens vous reconnaissent ! Mais bon, ça passe, et on repose assez rapidement les pieds sur terre. On a pu goûté pendant quelques instants au syndrome des chevilles qui enflent !

***D :** avez-vous d'autres démos en cours ?*

B : hum, c'est une bonne question... En fait, c'est un peu dur de s'y remettre, et les idées ne se bousculent pas au portillon. On réalisera peut-être une intro pour la Symposium (*ndlr : à Hambourg, pendant le week-end de Pâques*). Là-bas, il devrait y avoir du challenge. Enfin, disons que tout cela reste encore assez flou pour le moment.

***D :** as-tu l'intention de créer sur Amiga pour quelques années encore, ou passeras-tu du côté obscur de la force (sur Pc) ?*

B : il y a, à mon avis, encore beaucoup de choses à faire sur Amiga. Mais j'ai déjà, si j'ose dire, un pied dans la tombe : mes copains de Melting pot m'ont offert un Pc, avec des pièces de récupération. Cependant, je reste très attaché à mon Amiga. Même si on ne retrouve pas exactement la même ambiance sur Pc que sur Amiga (ou même sur St), je crois avant tout que que la scène est constituée de personnes, et non d'ordinateurs. Si je reste sur mon Amiga, c'est parce que j'y ai

mes habitudes. Donc, pour répondre à ta question, je pense continuer sur Amiga un bout de temps encore, sans pour autant exclure le reste.

D : quel est ton regard sur la scène actuelle, aussi bien en France qu'à l'étranger ?

B : la scène Amiga, même si elle se dépeuple, ne risque pas de mourir à mon avis. Il y a encore pas mal d'acharnés, et il nous reste beaucoup à découvrir question design. Au niveau du code, je sais que beaucoup d'autres personnes sont capables



"Shaft 7 représente 6 mois de travail".

de faire ce que j'ai fais, mais si la *Shaft 7* a un tel impact c'est parce qu'on a beaucoup travaillé les fonds d'écran, les palettes, etc. Un exemple : la démo d'Essence. Jamie est très bon, c'est évident, mais il manque quelque chose, un thème, un fil conducteur. Et de même pour les démos de The black lotus : comment faire une démo d'un quart d'heure tout en respectant une certaine continuité, et sans pour autant ennuyer son public ? Quant aux personnes qui trouvent qu'il y a trop de 3D dans les démos actuelles, je ne suis pas sûr qu'ils seraient heureux de voir resurgir les sinus-scrolls ou les vector balls ! A quand un nouveau Chaos pour mettre un bon coup de pied dans la fourmilière ?

D : que t'inspires tous les déboires qu'a subi l'Amiga depuis la chute de Commodore ?

B : comme tous ceux qui ont (ou ont eu) un Amiga, je trouve cela bien dommage. C'est vraiment une machine sympa, avec l'Os le plus abordable que je connaisse. Quand on a annoncé la seconde fois que Commodore était racheté, j'ai eu une certaine amertume. Trop de gâchis, en fin de compte (je pense au bide de l'Aga, à la trop faible puissance des *A1200*, par rapport aux Pc). Le *500* pouvait se vanter d'être en avance sur sa génération, pas le *1200*. Le résultat, c'est qu'on risque bientôt de nous regarder comme des vieux dinosaures. Enfin, on n'y est pas encore, et il faut se dire que, tôt ou tard, le Pc aussi y passera !

D : t'intéresses-tu aux nouvelles machines à base de PowerPc et aux nouveaux systèmes d'exploitation qui sont en finalisation actuellement ?

B : oui, je m'intéresse un peu à toutes ces nouvelles bébêtes. Mon frère a chez lui un PowerMac, un modèle à 100 Mhz, mais déjà, ça décoiffe ! Ce serait vraiment le pied qu'un Os comme l'AmigaDos sorte sur *PowerPc*, avec toute la logithèque que l'on connaît. L'idéal serait même une machine multi-plateformes comme la *BeBox*. Ca sera peut-être ça nos futures machines, et ça sera certainement du Risc (et pas du Cisc, comme la famille Intel).

D : merci beaucoup Ben. Un petit mot pour conclure ?

B : oui. J'aimerais préciser qu'une nouvelle version de la *Shaft 7* est disponible sur *Aminet*. Elle passe sans problème sur un 68040, et elle est même un peu moins gourmande en taille.

Propos recueillis par Vincent Oneto

GÉNÉRATION MICRO

Vous vendez 43 20 76 91

Vous achetez 43 21 76 91

53, RUE DE L'OUEST 75014 PARIS
MÉTRO GAITÉ OU PERNETY

Ouvert le lundi de 14h à 19h et du mardi au samedi 10h à 19h.

Achat, vente et dépot-vente sur tout le matériel AMIGA !!!

A 500 1 Mo :	800 F	Ext. 512 K A500 :	250 F
A 600 1 Mo :	800 F	Lecteur Ext. 3"5 :	300 F
A 1200 2 Mo :	1800 F	A 1084S :	790 F
A 1200 2 Mo HD :	N.C.	Lecteur Int. A500 :	350 F
A 2000 1 Mo :	1500 F	Alimentation A500 :	350 F
A 1200 + Pack Magic :	3190 F	Disque Dur Divers :	N.C.
A 1200+DD170+PMagic :	3990 F	Souris :	190 F

Génération Micro achète cash :

Unité centrale A500, A600, A 1200, écran 1083, 1084 et 1085 ou en panne.

Génération Micro, la garantie :

Matériel garanti 6 mois pièces et main d'œuvre.
Logiciels garantis 30 jours. S.A.V. assuré par nos soins.

Génération Micro, la solution dépot-vente pour tous vos logiciels

Expédition sur toute la France. Livraison sous 3 jours.

DIGITAL AMIGA PRECISION

Le spécialiste de l'Amiga

Ch. de Jette, 330
1080 BRUXELLES
BELGIQUE

Tél. : 19/32/2/426.05.04
Fax : 19/32/2/420.38.75



TROUVEZ TOUT CE QUE VOUS CHERCHEZ ET MEME PLUS !

Du hard au soft, nous avons tout en stock, machines A4000/30-40 • A1200 HD • CD32 • Périphérique • 500 Logiciels (utilitaires et jeux).

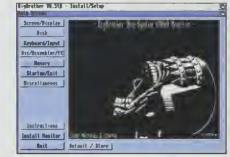
Pour obtenir notre catalogue, contactez nous : du lundi au vendredi de 12h00 à 19h00 le samedi de 10h00 à 18h00

Rejoignez-nous à l'Amiga show'97 du 3 au 4 mai 1997

IL GELE ICI !

Big brother monitor

En attendant sa commercialisation en carte d'extension, voici la version logicielle de *Big brother monitor*. Il s'agit d'un utilitaire qui gèle le système lorsque l'on appuie sur une touche prédéfinie. Un écran texte apparaît alors et tout devient possible pour le bidouilleur. On peut lister en langage *Assembleur* le contenu de la mémoire, le sauver sur disquette et même partir à la recherche d'une instruction précise. Une aide est à tout moment disponible en appuyant sur la touche Help. Mieux, *Bb monitor* retrouve aussi les fichiers audio d'une démo et



On voit que Bb monitor est l'oeuvre d'anciens démomakers.

capture les écrans de vos applications. Du simple 68000 au fougueux 68060, tous les microprocesseurs sont reconnus, ainsi que les différentes générations de coprocesseurs arithmétiques (Fpu) et de gestion de mémoire (Mmu). Il est même question d'un énigmatique Cpu32... Néanmoins, il faudra attendre la sortie de la carte d'extension pour bénéficier d'un outil efficace à 100 %. En effet, la version logicielle ne résiste pas à tous les Resets et peut ne pas se lancer si l'application en cours verrouille le clavier ou interdit l'utilisation de la touche "*" du pavé numérique. Point fort : il fonctionne sur tous les systèmes, du Kickstart 1.2 au 3.1. Point faible : la documentation écrite en anglais par un danois est difficilement compréhensible.

Big brother monitor

★★★

Auteur : Parcon software
Configuration : tous les Amiga
Statut : freeware
Source : Aminet

DONNEZ-MOI DES NOUVELLES DONNÉES

Amiga database 2.0

Quelque soit la raison, un utilisateur de micro-ordinateur trouve toujours la nécessité d'une base de données. Ne serait-ce que pour stocker les adresses de son répertoire ou tenir à jour sa collection de cassettes vidéo. En ce sens, *Amiga database* est certainement le logiciel le plus simple qui existe. Pour chaque fiche (le programme peut en contenir jusqu'à 999 millions !), il suffit d'entrer un titre et d'écrire tout ce que l'on veut dans la zone de texte, prévue à cet effet. Des flèches permettent de feuilleter les enregistrements et il est même possible d'en retrouver immédiatement un en tapant juste les premières lettres de son nom. Seul petit défaut : on peut numéroter chaque page mais uniquement à la main. Néanmoins, *Amiga database* devient très vite un outil dont on ne peut plus se passer.

Amiga database 2.0

★★★★

Auteur : Daniel Avella
Configuration : tous les Amiga, Kickstart 2.0 minimum
Statut : freeware
Source : Aminet

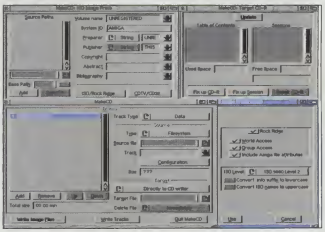
La prouesse est d'autant plus saluable que cet utilitaire a été créé avec *Can do*, un logiciel permettant la réalisation d'applications interactives.



Le top en matière de bases de données !

FAITES-LE VOUS MÊME

Make CD



Une multitude de fenêtres pour formater ses CD.

Savez-vous qu'il est tout à fait possible de graver ses propres CD-Rom à partir d'un Amiga, et pour quelque format que ce soit (Mac, Pc, *Ploystation,* etc.) ? Pour ce faire, il suffit d'un graveur Scsi de CD et du logiciel qui va avec. Malheureusement, les graveurs vendus dans le commerce ne sont distribués qu'accompagnés d'outils Pc, voire Macintosh. Heureusement, *Make CD* arrive à point nommé pour combler cette lacune. Il reconnaît toutes les spécificités des appareils les plus répandus (Philips, Sony, Nec, Toshiba, Yamaha et Plextor) et permet de formater en Iso 9660 en conservant les particularités d'un volume Amiga. Les bits de protection sont donc conservés et il est même possible de créer un CD bootable sur *CD- 32*. Son utilisation est très intuitive et de nombreux paramètres sont modifiables pour les formats spéciaux (pistes audio, etc.) au travers d'une multitude de fenêtres. Très appréciable, des bulles d'aide apparaissent quand on survole un bouton.

Make CD

★★★★

Auteur : Angela Scmidt
Configuration : tous les Amiga, Wb 3.0 minimum, graveur Scsi
Statut : shareware
Source : Aminet

Achetez aujourd'hui
et remboursez dans 3 mois
en une fois sans intérêts
ou à crédit sur 10 mois
CETELEM

DeltaGraph

Détendez vous
Vous êtes chez DeltaGraph'X

A partir de 3000 fr d'achats et acceptation du dossier. Frais du dossier 100 Fr
DeltaGraph'X 4 rue des Iris 91160 St. Germain les Arpajon Tel/Fax +33 0160841614 dgx@deltagraphx.grolier.fr http://www.grolier.fr/deltagraphx

Cartes Turbo

Blizzard 1230 S4	1180 Fr
Blizzard 1240 ERC	2360 Fr
Blizzard 1260	4030 Fr
Blizzard 2040	3033 Fr
Blizzard 2060	4825 Fr
Blizzard 4030	640 Fr
Cyberstorm MK2 68040	3215 Fr
Cyberstorm MK2 68060	5200 Fr
Cyberstorm Fast SCSI	912 Fr
Module FSCSI 1230/40/60	760 Fr
Cosmo 50 Mhz	460 Fr
TekMagic 040/40 A2000	5376 Fr
TekMagic 060/50 A2000	8600 Fr
QuickPak 060/50 A4000	6660 Fr
QuickPak 060/50 A4000T	***5920 Fr***

Ordinateurs

A1200 Magic Pack	3430 Fr
A1200 dd 170 Mo MagicP.	4100 Fr
A4000T 4Go 12Go 2+4 Mo	19140 Fr
A4000T Eagle TE	12144 Fr
Draco 68040	19900 Fr
Draco 68060	27960 Fr
DracoVidéoStation Pro	71396 Fr
TwinPowerStation M1	19950 Fr

Moniteurs

Amiga Tech. M1438S	2660 Fr
Amiga Tech. M1538S	3380 Fr
Amiga Tech. M1764S	7930 Fr
ADI SVGA 14"	***1770 Fr***
ADI SVGA 15"	***2280 Fr***
ADI SVGA 17"	***4640 Fr***
Belinea SVGA 20"	***7920 Fr***

Disques durs

Fuji 2.5" 1 Go IDE	***2026 Fr***
Fuji 2.5" 1,6 Go IDE	***2448 Fr***
Fuji 3.5" 1.3 Go IDE	1570 Fr
Fuji 3.5" 1.7 Go IDE	1730 Fr
Fuji 3.5" 2.1 Go IDE	***1942 Fr***
Fuji 3.5" 2.5 Go IDE	***2110 Fr***
Fuji 3.5" 1 Go FSCSI	2110 Fr
Fuji 3.5" 2.4 Go FSCSI	4727 Fr
Fuji 3.5" 4.35 Go FSCSI	7218 Fr
Fuji 3.5" 9 Go FSCSI	***12400 Fr***
IBM 3.5" 2 Go FSCSI	2862 Fr
IBM 3.5" 4 Go FSCSI	5614 Fr

Lecteurs

D7 Haute densité int A1200	590 Fr
D7 Haute densité int A1200T	590 Fr
D7 Haute densité int A2000 695 Fr	
version A2000 avec façade amiga	
D7 Haute densité int A4000	590 Fr
D7 Haute densité int A4000T	590 Fr
Spécifiez si Commodore ou Atechn.	
par défaut envoi version Commodore	
Zip lomega SCSI ext. + 1 D7	1322 Fr
Zip lomega SCSI int. + 1 D7	1490 Fr
Zip disquette 100 Mo	***95 Fr***
Jazz 1 Go SCSI int.+1 Cart.	3230 Fr
DAT HP 4/8 Go SCSI	5900 Fr

Vidéo

Casablanca VideoStation	***13100 Fr***
Cavin Computer Editing	***4071 Fr***
Encasitnes/amplis triphoniques	970 Fr
Gemini Video selector	2020 Fr
Neptun Genlock	5166 Fr
Pluto Genlock	***2460 Fr***
Sirius 2 Genlock	7810 Fr
Time Base Corrector	7500 Fr
Vidéo Backup System	***390 Fr***
SMD100 Vidéo MPEG	2022 Fr

Scanner Tablette

Scanner à mains Zydek	680 Fr
Paragon 600SP Scanquix 3	***2620 Fr***
Paragon 800SP Scanquix 3	3520 Fr
Wacom ArtPad A6	***1230 Fr***
Wacom UltraPad A4	4513 Fr

Logiciels

Monument Designer VF	***995 Fr***
Mon Designer creative set	340 Fr
Adorage VF	***680 Fr***
Adorage Premium FX	250 Fr
Animage Composer VF	***695 Fr***
Clarissa	***1320 Fr***
Cocktel Software VF	866 Fr
Mainactor Broadcast	***999 Fr***
ASIMCDFS V3.7	***290 Fr***
Cybergraphix	249 Fr
CrossDos	510 Fr
CrossMac	740 Fr
MaxDos	***640 Fr***
Diskmaster Backup Pro	547 Fr
Deluxe Music 2	465 Fr
Final Writer V5	900 Fr
Helm	***520 Fr***
IBrowse	***299 Fr***
Image FX	1990 Fr
Imagine 4	***480 Fr***
Imagine 5	4430 Fr
Imagine Doc en francaise	***160 Fr***
Lightwave V4 VF	***2990 Fr***
Lightwave V5 VF	7999 Fr
Lightwave mise à jour 4/5	***4800 Fr***
OCR Reconn. caractères	325 Fr
Pagestream	2490 Fr
Photogenics V2 CD	760 Fr
PersonalPaint V6.4	***110 Fr***
Real 3D V.3	***3770 Fr***
Scala MM400 VF	***1350 Fr***
Scanquix 3.5 VF	820 Fr
Studio Print Pro	499 Fr
Turbocalc	490 Fr
Turbopaint VS VF	***460 Fr***
Trapfax	495 Fr
TVPaint Cybergraphx VF	***1250 Fr***
Xi Paint CD	***290 Fr***

Cartes et Hardware

Ariadne	1875 Fr
Cybervision 3D 4Mo	***1995 Fr***
Cybervision MPEG Module	***1630 Fr***
Cybervision Scandoubler	***750 Fr***
Catweasel 1200	620 Fr
Datafiyer A2000SCSI	795 Fr
DeltaCom64	1390 Fr
DKB Rapid Fire FSCSI2	1310 Fr
DKB Spitfire FSCSI2	780 Fr
DKB 3128 A4A3000	2010 Fr
DracoMotion	12765 Fr
FrameMachine	***1730 Fr***
GVP 4008 SCSI A400	1180 Fr
Graffiti	520 Fr
Hydra Ethernet	2963 Fr
I/O Extender GVP	1030 Fr
Liana Reso port série	***399 Fr***
Megalosound	450 Fr
Multiface III	***890 Fr***
Pablo PAL pour Picasso	***496 Fr***
Peggy Plus	***5900 Fr***
Picasso II plus	2160 Fr
Picasso IV	***3750 Fr***
Prism24	***1120 Fr***
Scandoubler VGAMI A1200	1074 Fr
Squirrel Surf	800 Fr
Toccata Son 16 bit	2990 Fr
ViabStation	***3500 Fr***
Movieshop effect disk	380 Fr

Petit materiel

Souris Wizard 560 dpi	***75 Fr***
IdeMux 4xIDE sans nappes	90 Fr
Nappe 3 fiches 3 connecteurs	100 Fr
Nappe 2.5" / 3.5"	100 Fr
Nappes SCSI à la demande	xx Fr
Connecteurs IDE et SCSI male/femelle	
Nappe flexible clavier A1200	***65 Fr***
Adapt. Moniteur SVGA/RVB	120 Fr
Adapt. A1960/VGA	90 Fr
Bouchon SCSI actif avec LED	210 Fr
Coude PCMCIA	275 Fr
Câble Centronics m/f 36fils	***50Fr***
Câble Parnet et logiciel	288 Fr
Câble SCSI Sub D25M/Centr.	370 Fr
Câble alim 5,25"/ 2x3,5"	60 Fr
Câble SCSI 50 broches m/m	130 Fr
Tiroir disque dur SCSI	***130 Fr***
Tiroir disque dur IDE	***110 Fr***

Towers pour A1200

DeltaTower Mini prêt à bricoler	***330 Fr***
DeltaTower Mini prêt à monter	***462 Fr***
TwinTower Midi prêt à bricoler	***753 Fr***
TwinTower Midi prêt à monter	***1818 Fr***
DeltaDesk prêt à bricoler	880 Fr
DeltaDeskTop prêt à monter	1422 Fr
Interface clavier PC/Amiga	484 Fr
Interface clavier Amiga	463 Fr
Clavier Windows95	***110 Fr***
Coque clavier Amiga	240 Fr
Extension Zorro2 RBM	1810 Fr
Extension Zorro2 Mikronic	2266 Fr
Extension Zorro3 Mikronic	4096 Fr
Extension Zorro2 PCI Eagle	***2280 Fr***
Adaptateur PCMCIA	275 Fr
Infinitiv Tower	1695 Fr
Infinitiv Tower + Zorro2 Z1	3090 Fr
Infinitiv Tower + Zorro2 Z2	3520 Fr
Infinitiv TopCase	315 Fr
Towerhawk RBM A1200	1820 Fr
Towerhawk RBM A4000	2930 Fr
A3000 Classic Tower Micronik	***3575 Fr***
A4000 Classic Tower Micronik	***3610 Fr***
Siamese System	1370 Fr

Lecteurs/graveurs

Lecteur CDROM IDE 10x	***1030 Fr***
Lecteur CDROM IDE 12x	***1175 Fr***
Lecteur CDROM SCSI 10x	***1628 Fr***
Lecteur CDROM SCSI 12x..	***1900 Fr***
Graveur JVC 4x2x	***4672 Fr***
Graveur Philips 6x2x	***4380 Fr***
Graveur Yamaha 4x4x	6960 Fr

CDROMS

Aminet 12/13/14/15/16/17	88 Fr
Aminet set 1	150 Fr
Aminet set 2	150 Fr
Aminet set 3	230 Fr
Aminet set 4	230 Fr
Amiga Developper Environment	113 Fr
Artworx	95 Fr
Compugraohic Phase3	216 Fr
Light Rom 3	391 Fr
Magic Workbench Enhancer	175 Fr
Magic Publisher	***290 Fr***
Mods Anthology	***215 Fr***
Octamed Sound Studio	290 Fr



DeltaCam64 1390 Fr

Nouveau...une exclusivité de DeltaGraph'X
Avec DeltaCam vous pouvez digitaliser directement sur disque dur IDE, SCSI ou Zip des images ou de la vidéo en 64 nuances de gris en 25 images/sec (selon votre processeur). Livré avec caméra Quickcam, pied de table digitaliseur, connexions et logiciel: le DeltaCam est opérationel en 30 secondes: du100% plug&play. Il suffit de connecter le DeltaCam au port parallel. Compatible Scala. Indespensable pour vos presentations, internet, vidéophone, télésurveillance, publicité, vidéo-mail etc. Demandez notre vidéo-clip sur disquette. C'est génial!

TwinPowerStation

Souplesse et Puissance



MultiDos, Multiprocesseur AmigaDos, Win95, Mac.
Sur 1 seul clavier, 1 seule souris, 1 seul moniteur, 1 seule imprimante. Partage de ressources. Les avantages de chaque système enfin réunies et réconciliés.
Des solutions de 16000 à 36000 Fr TTC. Completement intégré ou en kit...
Ou 68030/60. au Pentium 133-200 Mhz

Vous cherchez...

un produit ? **Contactez nous!** Nous sommes à votre disposition pour tous les produits Amiga Demandez... même pour une configuration informatique adaptée à vos besoins «technique-ment conseillée». Devis détaillé: 350 Fr TTC, remboursé si accepté. Besoin d'une séance de formation? Nous vous proposons une formation adaptée à vos besoins (logiciels et matériel): 450 Fr TTC/heure.**Conseils et interventions**: 450 Fr TTC/heure.Consultez nous également pour les **financements** possibles Nous traitons vos commandes écrites accompagnées d'un cheque ou mandat. Per respect du client nous n'encaissons votre chèque qu'après la livraison .Nous n'acceptons pas les cartes bancaires à exception de la carte Aurore

Prix et spécifications non contractuels. Fortait de port 120 Fr TTC a 8 kg (Towers, moniteurs, ordinateurs, scanners: 200 Fr TTC (8 kg et plus) ou transporteur privé Extend sous 24/48 heures partout en France et en Europe

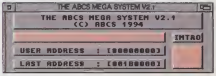
Hotline

Notre service téléphonique est à votre service Lundi au Vendredi de 14H00 à 17H00 ! Visites et démonstrations uniquement sur rendez-vous. Pour nous retourner du matériel défectueux à réparer, veuillez nous télécopier du numéro de votre facture en nous demandant un numéro de retour AVANT de poster votre colis ! Il ne faut pas le 150 fr TTC par prise en charge de votre matériel sous garantie ou non! vous serez facturé N'oubliez pas que vous pouvez consulter notre service Hotline sur internet à l'adresse dgx@deltagraphx.grolier.fr et 3614 kitsou Amigatel (tuit Kitsou). Vous recevrez également une réponse à vos questions

IL GELE ICI (BIS)

The Abcs mega system v2.1

Décidément, la mode sur *Aminet* est aux moniteurs. Rien à voir avec l'écran de votre Amiga, un moniteur est un logiciel capable de geler à tout moment le système et de permettre à tout bidouilleur l'analyse le contenu de la mémoire. A la différence de *Bb monitor*, également testé dans cette rubrique, *The Abcs mega system* ne sera jamais distribué accompagné d'une carte d'extension.



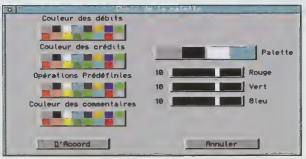
Le moniteur : très tendance.

Cependant, il semble beaucoup plus fiable que son concurrent. Le logiciel est à peine lancé que la marque des démomakers s'affiche : un scrolling sur fond bleu passe à l'écran en attendant que l'on clique pour accéder aux multiples options. Celles-ci sont une série de préférences concernant tous les composants de l'Amiga. On peut dévier une routine de la Rom, bloquer une fonction du microprocesseur et de ses coprocesseurs ou encore modifier l'organisation de la mémoire. Mais le plus intéressant est la possibilité d'afficher le listing *Assembleur* d'un programme en mémoire et d'exécuter des modules externes pour sauver une image ou un son en mémoire.

The abcs mega system

★★★★

Auteur : Markie
Configuration : tous les Amiga
Statut : freeware
Source : Aminet



Faites vos comptes en couleurs !

RUE DE LA PAIX : J'ACHETE !

Monopoly

Honte à celui qui ne connaît pas le plus célèbre des jeux de société ! *Monopoly* reprend à l'écran de l'Amiga les mêmes règles et les mêmes visuels que son homologue de carton. But : gagner le plus d'argent possible en plaçant des foyers dans les rues que l'on se sera approprier. Le produit fonctionne en huit couleurs dans une fenêtre Workbench et reconnaît de deux à quatre joueurs humains. A chaque tour, les participants appuient sur la touche Espace pour lancer les dés aléatoirement. Le pion adéquat avance ensuite du nombre de cases obtenu et l'ordinateur vous demande si vous souhaitez acheter la rue sur laquelle vous êtes tombé, ou vous informe de la somme payée à l'un de vos adversaires. L'espace du milieu est réservé à l'affichage des scores et aux messages du système. A ce propos, le seul reproche que l'on puisse faire à *Monopoly* est qu'il soit entièrement en... allemand ! Heureusement que personne n'ait besoin de lire la documentation.



Un classique !

Monopoly

★★★★

Auteur : Holger Beer
Configuration : tous les Amiga, WB 2.0 minimum.
Statut : freeware
Source : Aminet

CA BANQUE !

Blitz bank 2.30

Voici la toute dernière version de *Blitz bank*. Il s'agit d'un puissant logiciel de gestion de comptes bancaires et personnels. Il permet, par simple ajout d'opérations, de tenir à jour votre compte et même de le faire automatiquement grâce aux puissantes fonctions de prélèvements et versements mensuels. Il se présente sous la forme d'un tableau identique à votre relevé bancaire (on peut même le personnaliser en ajoutant le logo de son agence) et permet le tri des différentes colonnes : dates, nature de l'opération, catégories, débits et crédits. De plus, il est possible de visualiser son compte à l'aide de graphiques en camemberts ou bâtons colorés. Ceux-ci sont imprimables et enregistrables au format Iff. Le meilleur reste de pouvoir prévoir des statistiques dans le cadre d'un emprunt. Un incontournable de la bureautique que même les autres machines nous envient !



Une gestion simple.

Blitz bank

★★★★★

Auteur : Richard Thibault
Configuration : tous les Amiga, Wb 2.0 minimum
Statut : shareware
Source : Aminet

PRENEZ DE BONNES RESOLUTIONS

High gfx

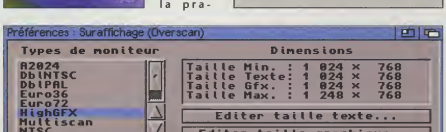
Quelles que soient les performances du chipset Aga, l'Amigaiste est souvent tenté d'utiliser un plus grand espace de travail. Malheureusement, augmenter la résolution du Workbench impliquait jusqu'à présent l'acquisition d'une coûteuse carte graphique... Jusqu'à présent seulement, car il existe dorénavant *High gfx*. Il s'agit d'un petit patch à rajouter au système pour atteindre l'incroyable résolution de 1312 x 768 pixels et, ce, avec juste les composants graphiques d'origine, qu'ils soient Aga ou Ecs ! Dans la pratique, ce patch vient s'ajouter dans la liste des définitions de moniteurs (tiroir Devs/monitors) et on l'active dans la préférence *Overscan*. Tous les modes d'écran de l'Amiga peuvent ainsi être modifiés pour gagner de nombreux pixels. En revanche, il est un paramètre auquel il faut bien faire attention : pour arriver à ce miracle *High gfx* modifie les fréquences d'affichage. Or, à notre connaissance, seuls les écrans d'Amiga technologies et de Microvitec sont aptes à fournir les 20 Khz requis ! Avec tout autre moniteur, vous endommagerez votre matériel !



High gfx

★★★

Configuration : tous les Amigo, Wb 3.0 ou plus, moniteur pouvant afficher en 20 Khz et 50 Hz
Statut : shareware
Source : Aminet

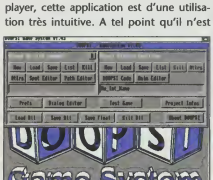


Un nouveau paramètre dans Overscan (sans carte graphique !)

AL DENTE

Doopsi-gs

Jouer avec son Amiga c'est bien. Créer des jeux c'est encore mieux ! Réalisé par des italiens, *Doopsi-gs* permet de programmer simplement des jeux d'aventure. Constituée d'un éditeur et d'un player, cette application est d'une utilisation très intuitive. A tel point qu'il n'est même pas besoin de s'y connaître en programmation ! 90 % du travail se fait par l'intermédiaire d'une interface graphique. Une fois l'éditeur lancé, on commence par choisir l'image de fond. Ensuite, on colle par dessus les différents objets (sprites, sons, etc.). L'idée est qu'il n'y a pas de script principal, mais un script par objet qui se déclenche lorsque l'on clique sur, par exemple, un sprite. Le produit n'en est qu'à sa version 1.45 mais promet de sublimes perspectives dans ses prochaines publications. A comparer à l'incontournable *Macromedia director* sur Macintosh et Pc.



La programmation tout à la souris.

Doopsi-gs

★★★

Auteur : F. Rotondo
Configuration : tous les Amiga, Wb 2.0 minimum
Statut : shareware
Source : Aminet

Free Distribution Software
82 rue de Sailly, BP 134,
59453 Lys lez Lannoy Cedex
Tél : 03.20.02.06.63 - Fax : 03.20.82.17.99
Ouvert du Lundi au Vendredi de 9h à 18 h
Vente par correspondance uniquement

Wordworth 6
Nouvelle version du plus populaire des traitements de textes pour Amiga.
Version Française Intégrale !
490 Frs
Nous consulter pour les mises à jour de Wordworth et les possibilités de reprises concurrentielles.
Configuration requise : WB 2.04+, 3 Mo, 2 lecteurs de disquette ou 1 drogue dur

Périphériques - Amiga

CD1200 Controller - Contrôleur ATAPI pour 1200	590 F
CD1200 Controller + Lecteur CD-ROM 12X	1.439 F
Alimentation pour CD1200 Controller (en option)	290 F
Lecteur CD-ROM ATAPI 12 X (seul)	**849 F**
Squirrel SCSI - Contrôleur SCSI-2 pour A1200	490 F
Surf Squirrel - Idem mais plus rapide + Port série	690 F
Lecteur CD-ROM 8X SCSI Externe + 1 CD	1.490 F
Modem USRobotics 33.600 + Adaptateur + A-Net	1.290 F
Souris 3 boutons 400 DPI - Alpha Data	149 F
Lecteur de disquettes Interne HD	585 F
(Précisez A1200/4000 Escom ou Commodore - Monté en Tour ou pas).	
Moniteur M1438S	2.190 F
Moniteur M1538S	2.990 F

Mémoires SIMM - PRIX FOUS

SIMM - 4 Mo - 60ns	**139 F**
SIMM - 8 Mo - 60ns	**229 F**
SIMM - 16 Mo - 60ns	**499 F**

Cartes Accélératrices A1200

Blizzard 1230-IV (68030 à 50 Mhz)	**1.100 F**
Blizzard 1240T/ERC (68040 à 40 Mhz - Tower)	1.990 F
Blizzard 1260 (68060 à 50 Mhz)	**3.990 F**
Contrôleur Fast-SCSI-2 (Pour Blizzard)	750 F
Coprocesseur 50 Mhz pour Blizzard 1230-IV	530 F

DIVERS

SMD-100 de Hi-Soft : Décodeur MPEG Autonome.
Nécessite un lecteur CD-ROM SCSI-II **1.690 F**

Logiciels

AsimCDFS v3.7 + Boîte + FishMarket. - VF	490 F
AsimCDFS v3.7 - OEM - VF -	**290 F**
Blitz Basic V2.1 - VF -	420 F
Master ISO V1.25 (Gestionnaire de graveur de CD)	990 F
Personal Paint v6.4 - VF -	140 F
Photogenics v2.0a - VF -	799 F
Pilotes ADFI - VF -	190 F
Spouleur ADFI - VF -	240 F
Turbo Calc v4.0 CD - VF -	490 F
Turbo Print v4.1 - VF -	450 F
PhotoCD Manager CD	199 F

CD-ROM AMIGA

AMINET 15 - Novembre 1996	79 F
AMINET 16 - Décembre 1996	79 F
AMINET 17 - Février 1997	**79 F**
AMINET SET 4	**199 F**
FRENCH STORM - Libre Essai Français	59 F
AMINET SET 3	199 F
ADE - GEEK & GADGETS	110 F
AMIGA CD DEVELOPERS	99 F
AMIGA SYSTEM BOOSTER	99 F
AMIGA TOOLS 3	139 F
ART STUDIO 2	349 F
DEM-ROM.	169 F
FUN CLIPS VOL. 2	159 F
IN TO THE NET	159 F
IMAGINE PD 3D	169 F
KARA COLLECTION	299 F
LIGHT ROM 4	249 F
MEETING PEARLS 4	59 F
PERSONAL PAINT 7	259 F
WOMEN OF THE WEB	199 F

Des dizaines d'autres CD sont disponibles. CNotre catalogue est gratuit ! Sauf indication contraire, les CDs sont en anglais.
Si vous trouvez un CD moins cher ailleurs, FDS s'aligne !!!

Commande sur papier libre. Règlement joint par chèque, mandat. Carte Bancaire par téléphone.
Frais de port CD-ROM & Logiciels : 34 Frs
Périphériques : 80 Frs - Poste ou messagerie.

Sors ton Magnum !

Qui a dit que le développement hardware n'existait plus sur Amiga ? Une rumeur totalement démentie par l'arrivée de la carte Magnum MkII, développée par Wizard development, une société déjà connue pour Directory opus.

Contrairement à la carte de Phase 5, celle-ci n'est pas réservée exclusivement aux possesseurs de configuration Tower. Elle peut s'installer dans tout *A1200* sans aucun problème. Mais alors, il n'y a pas de ventilateur, source des désagréments de la carte de Phase 5 ? Si, il y en a un, parce que le 68040 est un processeur qui a tendance à chauffer plus que les autres processeurs de la même famille, mais ici le ventilateur est tourné vers l'intérieur de la machine et non vers l'extérieur. Ça rentre juste, mais ça rentre. Et vous n'avez pas besoin non plus d'amener un câble d'alimentation jusqu'à la carte ; le ventilateur prend ses ressources directement sur la carte accélératrice. On retrouve également un oscillateur cadencé à 80 MHz, mais celui-ci est monté sur support au lieu d'être soudé à même la carte. Si vous n'avez pas froid aux yeux (et si vous savez ce que vous faites), rien ne vous empêche donc de le remplacer par un autre, à une fréquence supérieure...



La Magnum réalise de très bonnes performances.

Vous trouverez quatre jumpers sur la carte, pour la configurer convenablement. Deux de ces jumpers permettent de commuter entre 68040 et 68060 (le même circuit imprimé est à la base des deux modèles de cartes accélératrices *Magnum*), le troisième sera positionné suivant la vitesse de votre Ram (60 ou 70 ns), et le dernier permet d'activer la fonction Maprom, qui copiera votre Rom en mémoire Fast, plus rapide. La carte accepte des barrettes mémoire classiques, de type Simm, d'une capacité allant jusqu'à 128 Mo, et qui sera automatiquement détectée. Pour ma part, elle a reconnu ma barrette de 8 Mo comme étant une de 16 Mo, mais cela semble être un cas isolé.

Performances

Ce qui est assez étonnant, c'est que cette carte *Magnum* se révèle être légèrement plus rapide que son homologue de la famille *Blizzard*, et ceci dans l'ensemble des tests qu'effectue *Aibb*. La différence n'est pas flagrante, c'est vrai, mais cela se situe entre 5 à 8% tout de même. Cela confirme donc, à l'avantage de la *Magnum*, que toutes les cartes ayant le même processeur cadencé à la même vitesse n'ont pas forcément les mêmes performances. Une telle carte accélératrice se révèle très agréable d'utilisation, notamment pour visualier des animations Mpeg, pour faire des retouches d'images avec *Photogenics* (par exemple), ou tout autre activité qui nécessite beaucoup de calculs (et une carte 68060 doit l'être encore bien plus, naturellement).

Cadeau

Non seulement, Wizard livre ses cartes avec les librairies nécessaires pour 68040 et/ou 68060 (ce que ne fait pas Phase 5), mais en plus, en cadeau, vous aurez droit à une version de *Directory opus 4.12* complète.

Vincent Oneto

Magnum 240 MkII

En hausse

▲ *Les performances*

▲ *Le rapport qualité/prix*

En baisse

▼ *La reconnaissance des barrettes mémoire*

Note

★★★★★

CARTE CETELEM

TURTLE BAY DIRECT

CONSULTEZ NOUS POUR LES CRÉDITS

L'Etang Simon . 03320 Le Veurdre Tél : 04.70.66.44.25 Fax: 04.70.66.42.20
Ouvert du lundi 14 H a 19 H et du Mardi au Samedi 10 H-12H et 14 H a 19 H

BARETTES MEMOIRES

1 Mo en 8 bits	99 Frs B
4 Mo en 32 bits EDO	130 Frs B
4 Mo en 32 bits EDO	130 Frs B
8 Mo en 32 bits	250 Frs B
8 Mo en 32 bits EDO	250 Frs B
16 Mo en 32 bits	580 Frs B
LA RAM 32 Mo	1150 FrsB

EXTENSIONS MEMOIRES

A500 - 512 Ko avec horloge	190 Frs B
A500+ - 1 Mo sans horloge	280 Frs B
A600 - 1 Mo sans horloge	300 Frs B
A600 - 1 Mo avec horloge	380 Frs B

CARTES MEMOIRE ET ACCELERATRICES *Pour A1200*

TBD 1200 0Ko + place Copro	410 Frs C
Blizzard 1230 IV 68030 - 50 Mhz	1090 Frs C
Bizzard 1240 TERC 68040 - 40 Mhz	1990 Frs C
Option Copro pour Blizzard	530 Frs C
Blizzard 1260 IV 68060 - 50 Mhz + Copro	3890 Frs C
kit scsi 1230 / 1240 / 1260	790 Frs C
Coprocesseurs: PLCC 68882-33/50 Mhz	190 Frs C
Copro PGA 68882 pour BLIZZARD	590 Frs C

A 1200 ESCOM PACK magic 2690 Frs E
A 1200 ESCOM+hd 170+scala 3690 Frs E
comparez nos prix en tower amiga !!!!

AMIGA TOWER 1200
3690 Fr E
COMPLET
WB 3.1

CD ROM OCTUPLE VITESSE
EXTERNE 750 F C

- SUPER PROMOTION -
CD ROM 4x externe SCSI
Avec cable alimentation, toute machine
Seul 890 F C
Avec SQUIRREL 1270 F C

LES OCCASIONS

Clavier A1200 azerty Neuf	150 F A
Clavier A1200 qwerty	100 F A
Manuel AREXX 3.0	100 F A
Manuel Amigados 3.0	100 F A

DISQUES DUR INTERNE AMIGA 1200

80 Mo 2.5	N C		
270 Mo 2.5	790 Frs C	635 Mo	N C
850 Mo	1096 Frs C	1.Go	1230 Frs C
1.2GO	1320 Frs C	1.6 Go	1485 Frs C
2.0 Go	1790 Frs C	Cables+doc+disk 60 Frs C	

BRADERIE SUR LES HD NEUFS OU OCCASIONS
hd 200 mo 2.5 750 F C hd 120 mo 2.5 695 F C

DISQUES DURS SCSI

zip externe	1330 Frs C	Cartouche zip	99 Frs C
1 Go	1660 Frs C	CdRom int scsi X4	630 Frs C

BOITIER HD POUR A500 ET A500+
Boitier TBD HD IDE + RAM 0ko 32 bits 890 Frs C

LECTEURS DE DISQUETTES

Externe tout Amiga 880 ko	310 Frs C
Externe amiga 1.76 MO	690 Frs C
Interne Amiga 500 880 ko	295 Frs B
Interne A 2000 880 ko	350 Frs B
Interne A600/1200 880 K	295 Frs B
Interne A1200/A4000 1.76 MO	570 Frs B
Lecteur avec FACADE pour TOWER 880 ko	210 Frs B

ACCESSOIRES

SQUIRREL seul	410 Frs B
SURF SQUIRREL	750 Frs B
Interf Idemux (option Idefix)	199 Frs (490Frs) A

LES OFFRES CD ROM

CDROM ATAPI NU		CD ROM ATAPI EXTERNE	
CDX4	510 Frs C	CDX4	590 Frs C
CDX8	650 Frs C	CD X8	750 Frs C
CDX12	930 Frs C	CD 12X	1030 Frs C

Livré avec Boitier externe CD + Allm 220 V

AMIGA ET COMMUNICATION

AMIGA S-PORT	390 F B
logiciel idefix+ manuel	320 F B
modem v34 33600 vocal	1200 F B
cadeau cd @- net avec chaque modem	

CANON BJC 240
1490 frs D

Moniteur 1438s
Stereo
2190 Frs E

Tower A1200 complet
Installation tres simple et rapide. Aucune soudure n'est necessaire. Le clavier est un clavier PC 105 T
Pret a brancher 890 F E
VERSION CLAVIER natural keyboard 890 F E
A1200 3.1 TOWER + Pack MAGIC complet 3690 F E

KIT pcmcia	250 F B
OPTION:	
KIT TBD FR KEY PC + CLAVIER PC	380 F B
INTERFACE CLAVIER	290 F B

CYBERSTORM 68060 50 MHZ
4690 FRS
CYBERVISION 4 MO 1990 FRS

Romswitch A500/A500+/A2000	
(Pour installer 2 Roms)	150 F A
Rom 1.3	145 F A
Workbench 3.00 Disk sans Manuel	100 F A
Souris Amiga 400 DPI	99 F A
Interface Midi	80 F A
Horloge Amiga 1200	190 F A
ALIMENTATION Amiga 200 watts	299 F B
10 Disquettes 3.5 HD	27 F A
Enceintes 2*120 W ampli	210 F B
Foot Pedal (Complement efficace des amateurs de course de voiture et simulateurs, il s'utilise au pied	50 F A
Joy top tbd (efficace et robuste)	65 F A

Scanner à plat
Paragon 300x600 dpi, 1200x1200 interp. 16,7 M de couleurs, livré avec Scanquick 3 N C D
Squirrel 410 Frs B

NOUVEAU CHEZ TURTLE BAY DIRECT

Notre Nouvelle Gamme de cartes accélératrices

Pour A1200

SHARK 1230 : 68030-25 MHZ	650 Frs
BLACK 1235 : 68030-50 MHZ	940 Frs
TIGER 1240-25 : 68040-25 MHZ	1750 Frs
TIGER 1240-40 : 68040-40 MHZ	2350 Frs

Se monte dans un A1200 ne necessite pas une tour
SPIDER 1260-50 : 68060 - 50 MHZ 3990 Frs
KIT SCSI 590 FRS

Pour A3000/4000

FANTOM 30040-40 : 68040-40 MHZ	2799 Frs
FANTOM 30040-50 : 68060-50 MHZ	4790 Frs
FANTOM 40040-40 : 68040-40 MHZ	2790 Frs
FANTOM 40040-50 : 68060-50 MHZ	4790 Frs

Matériel livré avec notice francaise et disquette

Nouveau après le Tower ... le Bus ZORRO II
Matériel livré avec notice francaise 1399 Frs
Notre systeme est muni , du contraleur de clavier PC incorporé, fonctionne avec toutes les cartes d'extensions accelatrices ou non du marché. elle incorpore 7 slots Zorro II.

TOUT ces produits correspondent à des frais de port de classe C (70Frs)

Nous importons également les produits suivants :
ASWB 3.1 + ROM pour

A500 / A600 / A2000	495 Frs C
A 1200	611 Frs C
A 3000	611 Frs C
A 4000	611 Frs C
Complet ,Docs,Roms,disquettes	

LE STAND CABLERIE - Autres cables nous contacter

Cable 2.5 /2.5	50 F A	Cable 2.5/3.5	70 F A
Cable 2.5/2.5/3.5	120 F A	Rallonge cd rom + 1 hd	120 F A
Cable Parnet	90 F A	Cable Moniteur Amiga (specifier)	99 F A
Rallonge joystick	90 F A	Cable imprimante	50 F A

Tout nos prix sont TTC . Payement En CB CHEQUE CRBT *Offres Valables dans la limite des stocks disponibles .* Pour les frais de port voir legende

FRAIS DE PORT : Montant à rajouter pour un envoi
A = 50 FRS B = 60 FRS C = 70 FRS D = 100 FRS
E = 160 FRS AUTRES : CHRONOPOST + 30 FRS
CONTRE REMBOURSEMENT : + 27 FRS
POUR PLUSIEURS ARTICLES PRENDRE LE PORT LE PLUS IMPORTANT + 10 FRS

Typesmith 2.5c

Maquettistes, vous cherchiez un outil idéal ? Le voici ! Typesmith est bien plus qu'un créateur de caractères...

En matière de mise en page, les maquettistes utilisent ce que l'on appellle des polices de caractères vectorisées. Il s'agit de lettres dessinées par des points, reliés entre eux par des droites et des courbes. A la différentes des polices bitmap de nos ordinateurs (faits d'empilages de points uniquement), ces polices vectorisées permettent une impression impeccable, sans effet d'escalier sur les contours. Mais jusqu'à présent, les professionnels de l'édition n'avaient pour seul outil qu'un logiciel de dessin vectoriel, lequel, à la rigueur, voulait bien travailler sur les polices : *Illustrator*. *Typesmith*, lui, est d'abord un créateur de caractères, et ensuite un logiciel de dessin. La différence est subtile : ici, plus besoin de dessiner un titre, la police fabriquée s'adaptera à tous les textes.



Grisée, une police bitmap peut servir de modèle.

Universel

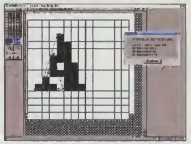
D'une interface relativement proche de celle de son concurrent sur Mac et Pc, *Typesmith* reconnait tous les standards de polices vectorielles : Postscript 1 et 3, Truetype, Agfa Compugraphic, Softlogik et même L'Iff Rff. Il peut même travailler avec les polices bitmap (Postscript écran, Amiga, Softlogik-bitmap) pour les éditer ou juste s'en servir de modèle. De plus, il est tout à fait possible d'exporter sa réalisation en dessin vectoriel au format Iff Dr2d. Dans ce cas, l'utilisation devient identique à celle d'Illustrator : on importera dans un logiciel de mise en page un titre, une lettrine ou un logo figés, sans ne plus pouvoir y toucher.



Un paramétrage très complet.

Utilisation

On peut travailler simultanément sur cinq polices. Chacune s'affiche dans une fenêtre qui reproduit les points d'ancrages et les contours d'une lettre. On change de caractère en le tapant au clavier ou en cliquant sur les boutons fléchés de la fenêtre Outils. La fenêtre est découpée verticalement et horizontalement par des lignes en tirets. Celles-ci symbolisent les proportions d'une police : sa taille, sa hauteur de capitale, son bas de casse, sa ligne de base, sa limite de jambage inférieur ainsi que sa chasse et sa largeur totale. Il suffit d'utiliser l'outil plume pour procéder à un nouveau tracé. En l'occurrence, un clic bref sur la souris sert à poser un point duquel part une ligne droite, alors qu'un clic continue pose un point et courbe la ligne précédente. Une fois le tracé terminé on relie le premier et le dernier point avec le bouton droit. L'outil Flèche sert à sélectionner un ou plusieurs points pour déplacer un segment ou ajuster une courbe. Les autres outils servent à dessiner des formes géométriques simples (cercle, carré), ainsi qu'à rajouter ou enlever des points.

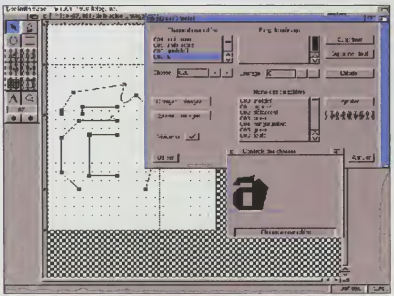


On peut aussi éditer des polices bitmap.

Très pratique

Même si l'utilisation du logiciel est très intuitive, la consultation régulière du manuel est indispensable pour se familiariser avec les règles de création typographique. Par exemple, pour que la lettre O ait une épaisseur remplie, il faut savoir que son contours extérieur se trace dans le sens des aiguilles d'une montre et son contour intérieur dans le sens inverse. Entièrement traduite par le français Adfi, cette documentation est des plus claires et très agréable à lire. Tant mieux, car les possibilités de paramétrages d'une police sont nombreuses et seuls les professionnels sont initiés à leur vocabulaire technique. Mais un logiciel d'une telle qualité ne peut que déclencher les vocations !

Yann Serro



Jusqu'à cinq polices peuvent être ouvertes en même temps.

Typesmith 2.5c

En hausse

- ▲ *La reconnaissance de tous les formats standards*
- ▲ *La simplicité d'utilisation*
- ▲ *La richesse des paramètres*
- ▲ *Le manuel*
- ▲ *La possibilité de dessin vectoriel*

En baisse

- ▼ *Sans défaut*

Note

★★★★★

AMIE LE PRO.

12 ans d'expérience

11 Bd Voltaire 75011 PARIS

✆ 01 43 57 48 20

Fax : 01 43 57 10 01

Ouverture : 10h à 19h

AMIGA 1200

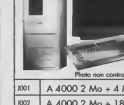

Photo non contractuelle

+ PACK MAGIC

Digita Wordworth 4SE
Digita organiser 1.1
Personnal paint 6.4
Turbo Calc 3.5
Digita print manager 1.2 SE
Digita Datastore 1.1
Photogenics 1.2 SE
Pinball Mania
Whizz

H001	A 1200 + Pack Magic	3190F
H002	A 1200 + DD 170 Mo + Scalla	3990F
H003	A 1200 + DD 1,20 Go + Pack	4490F

AMIGA 4000 TOWER


Photo non contractuelle

Processeur **68040/25 Mhz**, mémoire **RAM 2 Mo**, mémoire FAST **4 Mo ext. 16 Mo** , lecteur 3" 1/2 1,76 Mo, Controleur DD IDE + SCSI Disque Dur **1 Go** SCSI

J001	A 4000 2 Mo + 4 Mo + Scalla	18990F
J002	A 4000 2 Mo + 18 Mo + Scalla	19500F
J003	A 1200 2 Mo + 18 Mo + Scalla	19990F

OCCASIONS

K001	Amiga 500	650F	K006	Moniteur 1084S	700F
K002	Amiga 500+	800F	K007	Moniteur 1084S	700F
K003	Amiga 600	800F	K008	Moniteur 1084S	900F
K004	Amiga 1200	1700F	K009	Moniteur SVGA	800F
K005	Amiga 2000	1500F	K010	Lecteur Ext.	250F

AMIGA 1200 TOWER


Photo non contractuelle

Boitier mini-tower + leds, 2 bases 3" 1/2 + 1 baie 4" 1/4, Alimentation 200W modifiée AMIGA. Interface clavier PC + clavier PC. Options : bus Zorro II et III

L001	Boitier Tower Infinitiv	1690F
L002	Interface Clavier PC	490F
L003	Interface PCMCIA	290F
L004	Carte Zorro II	1890F

VIDEO

M001	VIDI 24 RT	1390F
M002	VIDI 24 RT PRO	1990F
M003	Genlock Minigen	790F
M004	Genlock Composite	1790F
M005	Genlock Y/C	2790F

GRAPHIQUE

N001	Scanner 691 Gris	590F
N002	Scanner 256t Gris	990F
N003	Scanner Couleur	2190F
N004	Tablette ARTPAD A6	1290F
N005	Tablette ARTPAD A5	2490F

SON

P001	Interface MIDI	190F
P002	Megalo Sound	390F
P003	AURA	890F

MODEM +

R001	OLITEC 14400b	990F
R002	OLITEC 28800b	1190F
R003	US Robotic 33600	1290F

DIVERS

S001	Souris standard	99F
S002	Souris 300 dpi.	120F
S003	Souris 400 dpi.	160F
S004	Souris optique	220F
S005	Crayon souris	300F
S006	Trackball	350F
S007	Multistandard 500	200F
S008	Multistandard 600	260F
S009	Commut. joy/souris	200F
S010	Alim. 500/600/1200	390F

CABLES

T001	Peritel	90F
T002	Midi	70F
T003	Nul modem	90F
T004	Minitel	90F
T005	Disque dur 2"1/2 IDE	270F
T006	Disque dur 2"1/2 ATI	70F
T007	Prolongation joystick	60F
T008	Imprimante	90F
T009	Adaptateur multisync.	150F
T010	Adaptateur peritel 1083	150F

PERIPHERIQUES

LECTEURS 880Ko

A001	Int. A500	290F
A002	Int. A600/1200	300F
A003	Int. A2000	350F
A004	Ext. tout Amiga	320F

LECTEURS 1,7Mo

A005	Int. A1200	590F
A006	Int. A2000	590F
A007	Int. A4000	590F
A008	Ext. tout Amiga	890F

CD-ROM IDE

B001	CD 8X seul	640F
B002	CD 8X + Kit Randy	990F
B003	CD 10X seul	760F
B004	CD 10X + Kit Randy	1100F
B005	Kit Randy	490F

CD-ROM SCSI

B001	CD 6X seul	1690F
B002	CD 6X + Squirel	2040F
B003	CD 8X seul	3090F
B004	CD 8X + Squirel	3440F
B005	Squirel	490F

IOMEGA

C001	ZIP SCSI Ext	1190F
C002	JAZ SCSI Ext	3690F

SYQUEST

C003	EZ 135	890F
C004	EZ 235	NC

EXT. MEMOIRE

D001	A 500 512Ko	200F
D002	A 500 1Mo	300F
D003	A 600 1Mo	300F

EXT. MEM. A1200

D004	A 1200 0Mo	590F
D005	A 1200 4Mo	760F
D006	A 1200 8Mo	920F

CARTE ACCELERATRICE 68030 28 MHZ

E001	MTECK 28 0Mo	690F
E002	MTECK 28 4Mo	890F
E003	MTECK 28 8Mo	1040F
E004	KIT SCSI	700F

CARTE ACCELERATRICE 68030 50 MHZ

E005	Blizard 1230 0Mo	1190F
E006	Blizard 1230 4Mo	1390F
E007	Blizard 1230 8Mo	1540F
E008	Blizard 1230 16Mo	1790F

CARTE ACCELERATRICE 68040

E009	Blizard 1240 0Mo	2390F
E010	Blizard 1240 4Mo	2590F
E011	Blizard 1240 8Mo	2740F
E012	Blizard 1240 16Mo	2990F
E013	Capro 50 Mhz	520F

CARTE ACCELERATRICE 68060

E014	Blizard 1260 0Mo	4490F
E015	Blizard 1260 4Mo	4690F
E016	Blizard 1260 8Mo	4840F
E017	Blizard 1260 16Mo	5090F
E018	KIT SCSI	700F

DISQUES DURS

F001	170 Mo 2"1/2 IDE	1290F
F002	540 Mo 2"1/2 IDE	1790F
F003	630 Mo 3"1/2 IDE	1090F
F004	1,2 Go 3"1/2 IDE	1290F
F005	1,6 Go 3"1/2 IDE	1590F
F006	540 Mo 3"1/2 SCSI	1390F
F007	1 Go 3"1/2 SCSI	1890F

BOITIERS-TIROIR+INTERFACE

F008	Boi. Ext. IDE A 600 A 1200	590F
F009	Boi. Ext. SCSI A 500/2000	690F
F010	Boi. Ext. A 1200 A 600+	890F
F011	Tiroir Int. IDE	140F
F012	Tiroir Int. SCSI	170F
F013	Inter face Squirel SCSI	490F
F014	Interface PCMCIA IDE	590F

MONITEURS

G001	Melt. S/vc 14" M 1438	2290F
G002	Melt. S/vc 15" M 1538	2990F
G003	Melt. S/vc 17" M 1728	2790F
G004	SVGA 14"	1490F
G005	SVGA 15"	1990F
G006	SVGA 17"	3590F

IMPRIMANTES

G007	Canon B 130	990F
G008	Canon BJC 240	1490F
G009	Canon BJC 4100	1890F
G010	HP 400	1590F
G011	HP 6900	2390F
G012	HP 870	3390F

DISQUETTES

Certifiées 100% sans erreurs

3"1/2 DF DD	Par 10	2,40F	Par 50	2,30F	Par 100	2,10F	Par 500	1,90F
3"1/2 DF HD	10	2,90F	50	2,80F	100	2,60F	500	2,40F

Modèle Bureau

LOGICIELS

GRAPHIQUES

DELUXE PAINT 5 VF	590F
PERSONNAL PAINT 6.4 VF	490F
PHOTOGENICS VF	590F
SCENARY ANIMATOR	590F
LIGHT WAVE 3.5	1990F
POV RAY 2.2 VF	300F
PAINTER 3D	290F
PERSONNAL PAINT 6.4 VF	490F

VIDEO & SON

SCALA VT 100	199F
SCALA MM 211	790F
SCALA MM 400	1490F
IMAGE VISION	749F
CINEMORPH	290F
MUSIC X 2.0	349F
AUDIO SCULPTURE	250F
OCTAMED 6.0 VF	690F

BUREAUTIQUE

FINAL COPY II	390F
TURBO CALC 3.5	490F
D. OPUS 5.12 VF	690F
WORDWORTH 5	690F
TURBO PRINT 4.0	560F
DIRWORK 2.1 VF	690F
DIAVOLO BACKUP 3.2 VF	580F
ASIM CDFS	490F

DIVERS

PC TASK 3.15 VF	990F
DEVPACK 3.5 VF	990F
BLITZ BASIC 2.1	480F
GP FAX 2.346 VF	750F
HISOFT BASIC 2.5 VF	1190F
MODEM TUTORIAL VF	250F
MUI 3.3 VF	400F
POWER COPY 3 VF	349F

CD-ROM domaine public

NOUVEAUTES

Aminet 15	99F
Aminet 16	99F
Aminet 17	99F
Aminet Set 3	249F
Aminet Set 4	249F
Amiga Tools 4	199F
X-Paint 4.0	399F
Mods Anthology	249F
Amiga Tools 5	199F

Light Rom 4 299F
Light Rom Gold 249F
Cloanto Personnal Suite 299F
Personnal Paint 7 S.E. 349F
Megahits 6 99F
French Storm 89F
Meeting Pearls 4 99F
Amiga cd Developer 1.1 149F
Amiga Repair Kit 349F
The Epic Interactive
Encycopedia 299F

CLASSICS

Aminet 9/10/11	99F
Assassins 1	119F
Amos CD 2	189F
Audio Plus	149F
Textures	249F
The Epic Coll.	199F
Meeting Pearls 3	99F
Magic illusions	99F
Euroscene 2	99F

Fresh Fonts 2 149F
Giga PD 3 249F
Animations CD 249F
Giga Graphics 199F
Deutsch ed. 2 99F
World of clipart 199F
Imagine CD 349F
Amiga Tools 3 199F
UPD Gold 219F
GFX Sensations 249F
Pro Back 2 129F

TOP 20 JEUX

JEUX 249F

CHAOS ENGINE 2
ALIEN BREED 3D 2
WORLD GOLF
TIN TOY ADVENTURE
TOURRING CAR CHALLENGE
TILE MONDE
FIGHTING SPIRIT
SLAM TILT
STAR CRUSADER

SENSIBLE WORLD OF SORCERA 96/97
BLACK VIPER
CAPITAL PUNISMAENT
TUNY TROOPS
XPB
JET PILOT
NEMAC IV
EXILE
LEGEND (AGA)
HUMANS 3
VALHALLA 3

DOMAINE PUBLIC

GRAND CHOIX DE DISK ET CD

JEUX • DEMOS • UTILITAIRES • EROTIQUES

SERVICE REPARATION

Nous réparons tous les ordinateurs et moniteurs... Délais maximum 10 jours. Devis gratuit ou forfait.

Réparation garantie 3 mois.

RACHAT COMPTANT

Nous reprenons comptant vos ordinateurs, vos périphériques, vos logiciels, vos livres...

A retourner à : **AMIE VPC, 11 Bd Voltaire 75011 PARIS**

Nom
Adresse
Code Postal Ville
tel Mon ordinateur

Pas TTC, promotions non cumulables. *Frais divers : poste 50F/transporteur 150F par colis/CB 70F en sus.*

Désignation ou ref.	Qté.	Prix	Montant

☐ Chèque ☐ CCP ☐ Carte bleue date d'expiration N°
☐ Carte club AMIE Date : Signature

Tous nos prix sont TTC et modifiables sans préavis. Offres valables dans la limite des stocks disponibles. Photos non contractuelles.

Wordworth 6

Un mois après la sortie de Final writer 5, Digita international nous propose Wordworth version 6. L'Amiga serait-il en train de prendre sa revanche bureautique sur le Pc ?

Concrètement, il est désormais possible de mettre n'importe qui devant un Amiga sans qu'il se rende compte qu'il travaille sur Amiga.

Wordworth 6 est un traitement de textes dont l'atout mis en avant est la reconnaissance des formats étrangers. Oui, il est enfin possible de récupérer un document *Microsoft Word* tapé au bureau, on préserve même la mise en forme des caractères ! Mais en creusant un petit peu, on s'aperçoit que cet argument est encore fort modeste par rapport à la puissance effective du produit.

La vraie bureautique sur Amiga

La première bonne surprise surgit lors de l'installation : *Wordworth* est fourni avec des pilotes pour près de 300 imprimantes différentes... Y compris les plus récentes ! Une fois l'application lancée, on découvre avec un certain bonheur que la présentation des icônes respecte scrupuleusement la charte graphique imposée par *Microsoft Word* et *consorts*, sur Pc et Macintosh. De plus, *Wordworth 6* est livré avec trois disquettes contenant toutes les polices de caractères standards (au format Postscript et Truetype), auxquelles on peut ajouter toutes celles du *Workbench* (Compugraphic et bitmap) et même celles de l'imprimante !!

Impression rapide et juste

Cette dernière option est particulièrement intéressante car l'Amiga imprime de deux façons, en mode texte ou graphique. En mode texte, l'ordinateur envoie juste les caractères à l'imprimante qui les retranscrit avec ses propres polices. On perd alors toute la mise en forme (la graisse des caractères, les justifications, etc.). En mode graphique, l'ordinateur envoie à l'imprimante le contenu de la page pixel par pixel. On est sûr d'avoir sur papier exactement la même chose qu'à l'écran, mais la page prend énormément de temps à sortir. L'idée est donc de taper son texte directement avec les polices de caractères de l'imprimante, pour que le mode texte soit aussi identique à la mise en page originale. Optimal !

Le top du top

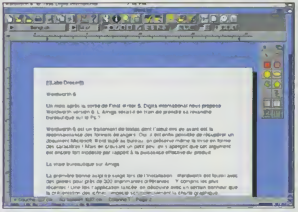
Mais le meilleur est ailleurs : *Wordworth 6* dispose d'un dictionnaire orthographique et des synonymes tout en français ! Cette prouesse est l'oeuvre de la société Fds, laquelle a totalement localisé le logiciel dans la langue de Molière et fournit même un épais manuel totalement traduit. Le top : à l'instar de *Word 6 et Word 95*, *Wordworth* est capable de détecter en temps réel les fautes d'orthographe. Concrètement, il est désormais possible de mettre n'importe qui devant un Amiga sans qu'il se rende compte qu'il travaille sur Amiga. Chapeau ! Il y a tout de même une différence notable avec les produits Pc, *Wordworth*, lui, coûte moins de 500 francs.

Mise en page

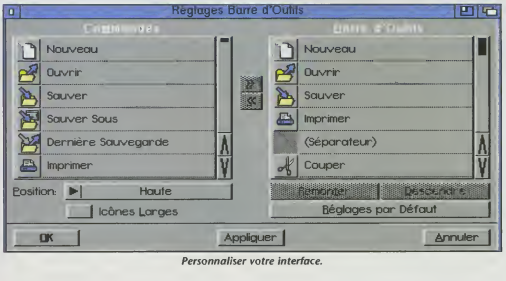
En outre, Wordworth 6 dispose des fonctions basiques de Pao qui ont fait le succès des compatibles Pc et autres Macintosh. Une palette flottante des plus intuitives permet d'insérer des images, des tableaux et même de dessiner des formes géométriques. Bien entendu, nous n'avons pas affaire à un véritable logiciel de Pao, mais ce n'est pas le but ici. Quitte à faire dans le gadget, les concepteurs de *Wordworth* ont préféré ajouter un petit jeu, histoire de faire une pause, et un module de lecture à voix haute, parce qu'on est tout de même sur Amiga. Il n'y a qu'un seul reproche que l'on puisse formuler sur ce logiciel : les touches du pavé numérique ne sont reconnues qu'en tant que pavé de direction. Hé oui, nos cousins anglais tapent directement leurs chiffres avec les touches surplombant les lettres.

Yann Serra

Remerciements à Fds



Un look à la word 95.



Personnaliser votre interface.



Tout est paramétrable.

Wordworth 6

En hausse

▲ *Dictionnaire temps réel en français*
▲ *Présentation au standard Word*
▲ *Les 300 pilotes d'imprimantes*
▲ *L'utilisation des polices*
▲ *Le prix*

En baisse

▼ *Mauvaise utilisation du pavé numérique*

Note

★ ★ ★ ★ ★

Graffiti

La carte Graffiti se présente sous la forme d'un petit baitier, de la taille d'un paquet de cigarettes, en moins épais. La finition est propre, ce n'est pas le genre de petite interface bricolée dans son gorage.

Elle est livrée avec une disquette contenant un utilitaire pour visionner des images, des drivers pour *Shapeshifter*, ainsi que divers exemples et documentations démontrant les qualités de la carte *Graffiti*.

Installation

Rangez vos outils, la carte *Graffiti* s'installe en deux secondes sans aucun bricolage. Elle se branche tout simplement sur la sortie Rgb de votre Amiga, et vous rebranchez ensuite votre moniteur derrière. Contrairement aux autres cartes graphiques, il n'est pas nécessaire ici de posséder des bus Zorro II ou Zorro III, ni même le chipset Aga. La carte *Graffiti* est compatible avec absolument tous les modèles d'Amiga. La seule chose que vous aurez à configurer, éventuellement, ce sont deux jumpers qui se trouvent sur la carte, et qui sont très accessibles, en fonction de ce que vous indiquera le programme de configuration fourni sur la disquette.

Utilisation

Toutes vos applications restent bien sûr compatibles et utilisables normalement, sans pour autant bénéficier des possibilités de la carte *Graffiti*. Elle est totalement transparente pour les programmes qui ne l'utilisent pas. Toutefois, on pourra noter une légère perte du signal vidéo en sortie, d'où une image un peu moins nette, avec la carte. Parlons maintenant des applications qui utilisent la carte *Graffiti*. Elles sont encore trop rares pour l'instant, mais comme toutes les documentations nécessaires sont librement distribuées, gageons qu'elles seront de plus en plus nombreuses assez rapidement. Les exemples fournis sur la disquette nous promettent à eux seuls de bien belles choses. De notre côté, nous avons pu tester *PCx*, *Shapeshifter* et *Uae*. Ce sont tous les trois des émulateurs, qui ont eu de très bons comportements avec la carte. La carte *Graffiti* permet, en quelque sorte, de faire une conversion Chunky en Planar en hardware, et non de façcon logicielle. Toutes les applications, jeux ou démos qui nécessitent ce type de conversion devraient bénéficier d'une accélération graphique notable s'ils savent détecter et utiliser cette carte.





Nemacs IV, optimisé pour la carte graffiti.

Graffiti

En hausse

▲ *Enfin une carte graphique pour tous les Amiga !*

En baisse

▼ *Juste un petit nombre d'applications l'utilisent à ce jour.*

Note

★★★★★

CD JEUX MATERIEL
software PARADISE
C D R O M

Amiga developer cd.....89 F
Amiga repair kit.....269 F
Amiga tools 5.....129 F
Amiga utilities 2.....179 F
Aminet 13, 14, 15, 16..79 F
Aminet set 1, 2 , 3, 4...199 F
Da Capo.....159 F
Démos are forever.....39 F
Dopus 5.5.....499 F
Emulators unlimited.....179 F
Fred Fish 10.....99 F
SCALA Plug In.....249 F
Frozen Fish 1995.....129 F
Gateway 1.....39 F
Giga graphic set.....149 F
Goldfish 2.....139 F
Goldfish 3.....139 F
Imagine 3.0 enhancer cd.....219 F
Light rom 4.....239 F
Lightwave enhancer cd.....189 F
Magic publisher.....269 F
Magicwb enhancer.....99 F
Meetting pearl 4.....59 F
Mods Anthology.....206 F
Personal Paint 7.0.....379 F
Personal suite.....159 F
Print studio pro.....206 F
Rhs Erotic collection.....89 F
Scene stars 1.....159 F
Speccy cd 1996.....129 F
System booster.....109 F
Turbo calc 4.....629 F
Utilities experience 1...169 F
Weird science clip art....89 F
Wordworth 6.....519 F
Wordworth 6 offi VO..699 F

T-SHIRT AMINET.....79 F

J E U X

Alien Breed 3D.....229 F
Breatless AGA.....229 F
Capital Punishment.....219 F
Extreme Racing.....129 F
Extreme Racing Data Disks..79 F
Figthing Spirit.....219 F
Football Masters.....179 F
Mega Typhoon.....169 F
Hillsea Lido.....159 F
Humans 3.....199 F
Legends 159 F
Nemac 4.....169 F
Primal Rage AGA.....229 F
Samba Parti AGA.....139 F
Spearis Legacy AGA...159 F
Super Skidmarks.....129 F
Super Skidmarks Data...89 F
Chaos Engine 2.....NC
Tin Toy Adventure AGA..209 F
Valhalla 3.....219 F
Tiny Troops.....NC
Worms.....99 F
Vendetta 2175 CD 179 F
Sensible world of soccer 96/97...199 F
Autres titres dispos....téléphonez !

Mode de paiement :
- *Mandat ou Chèque*
-*frais de port 32 F*

Software Paradise
C-A du BAB
39 Rte de Lamouly
64600 ANGLET
TEL 05-59-58-20-88

Initiation à l'Assembleur

Cette fois, c'est du concret. Je vous propose un court programme qui va vous montrer que même muni du peu de choses que nous avons vu jusqu'à maintenant, nous pouvons réaliser de petites applications complexes grâce aux bibliothèques de fonctions du système. C'est en cela que l'Os de l'Amiga est très puissant.

Remarques générales

Si vous examinez le listing fourni, vous pouvez le découper en plusieurs grandes parties :
- Les inclusions des fichiers d'en-tête du système
- L'ouverture des bibliothèques
- Le programme principal
- La fermeture des bibliothèques
- Les routines du programme
- La zone de données

C'est l'allure générale qu'un programme *Assembleur* doit avoir. Le système doit être dans le même état à l'entrée et à la sortie du programme.Vous devez libérer tout ce que vous avez alloué (mémoire, librairie, etc.). Pour rendre les programmes *Assembleur* plus lisibles, on utilise souvent des macros-instructions. Ce ne sont pas des instructions *Assembleur*, mais simplement des fonctions de substitution de texte interne au programme d'assemblage (*Devpac,Asm-one,...*) qui remplacent plusieurs lignes de code par une seule avec la possibilité de paramétrer.

Sésame ouvre-toi

Pour ouvrir une bibliothèque, vous savez qu'il faut utiliser la fonction OpenLibrary de l'exec.library. Mais comment ? Un petit bout de code vaut mieux qu'un grand discours, alors voilà la marche à suivre.

```
move.l $4.w,a6→
lea _adrdunom(pc),a1→
moveq #0,d0→
jsr OpenLibrary(a6)→
move.l d0,_adrdebase →
→
_adrdunom dc.b 'nom.library',0 →
```

La première instruction charge l'adresse de base de l'exec.library dans le registre A6. Cette adresse de base se trouve toujours à l'adresse 4 de la mémoire de l'Amiga. C'est la seule référence absolue que vous ayez le droit d'utiliser dans un programme proprement écrit. A1 contient l'adresse du nom dans la zone de données. D0 contient le numéro de version de la bibliothèque. Au retour de l'appel de fonction, D0 contient l'adresse de base de la bibliothèque ou 0 en cas d'échec. Dans le listing, vous pourrez constater que j'ai utilisé la macro instruction CALLEXEC qui fait exactement la même chose (je vous encourage à aller voir dans le fichier exec_lib.i comment cela est fait).

Sésame ferme-toi

Et pour fermer la bibliothèque ? On utilise CloseLibrary, évidemment. Suivant le même principe :

```
move.l     $4.w,a6 →
move.l _adrdebase,a1  →
jsr CloseLibrary(a6) →
```

On peut difficilement faire plus simple. Maintenant, vous savez tout faire. Mais oui, faire appel à la fonction d'ouverture d'une bibliothèque est équivalent à appeler n'importe quelle fonction. Vous avez compris le principe général, on charge des valeurs dans les registres, on fait appel à une fonction, on récupère le résultat et on le traite.

moveq,lea,bsr et jsr sont dans un bateau

Si vous lisez le code du petit programme ci-joint vous constaterez qu'il y a des instructions que vous ne connaissez pas.

`MOVEQ #val,Dx` : est une version rapide de MOVE, elle vous permet de charger des valeurs comprises entre 0-15 (**#$0-#$F** en hexadécimal) dans le registre de donnée Dx (x quelconque compris entre 0 et 7).

`LEA val,Ax` : charge l'adresse 32 bits "val" dans le registre d'adresse Ax. Les deux instructions suivantes permettent de faire appel à des routines. Les routines sont des sous-programmes *Assembleur* et elles se terminent toujours par un Rts (c'est comme un Gosub/Return en Basic).

`BSR Adresse` : fait un saut au sous-programme à l'adresse indiquée, la portée du saut est limitée à 16 bits. Il s'agit d'un déplacement relatif au Pc.

`JSR Adresse` : fait un saut au sous-programme à l'adresse indiquée mais cette fois la portée du saut est de 32 bits ! Chaque instruction 68000 dispose de nombreux modes d'adressage. Ils varient suivant l'instruction et ne sont pas toujours tous disponibles. Il se peut même que vous écriviez un jour une instruction erronée à cause de cela, comme par exemple :

```
bsr 8(a6) →
```

Pour éviter ce problème, reportez-vous à un ouvrage sur la programmation en 68000.

Mon premier programme

Le petit programme ci-joint ouvre les bibliothèques : intuition.library, dos.library. Puis, nous faisons quelque chose d'un peu original, nous ouvrons une fenêtre ! Oui, mais pas par les moyens classiques foumis par l'intuition.library (que nous verrons prochainement). Nous ouvrons une fenêtre grâce à la dos.library, ce qui nous permet de la traiter comme un fichier et de faire des opérations d'entrée-sortie dessus. A titre d'amusement remplacez la ligne

```
_Mafenetre dc.b 'CON:10/10/600/100/
To Dream or no to Dream',0 →
```

par quelque chose du style

```
_Mafenetredc.b 'ram:Dream',0 →
```

et après avoir assemblé et exécuté le programme, allez voir le contenu du fichier ram:dream

To be continued...

Voilà, la prochaine fois nous reviendrons sur les instructions du 68000. Nous verrons les opérateurs logiques et nous les utiliserons pour générer un fractal !!!

D.R. Mignon

```
;un petit exemple illustrant les
propos de l'article et des précé-
dents→

;Pour Devpac ...Pour asm-one ajou-
ter la directive INCDIR avec le
répertoire→
;correct et supprimer opt c+,d→
;INCDIR "répertoire_ou_sont_les_
includes/"→

opt c+,d→
    include exec/exec_lib.i→
    include libraries/dos_lib.i→
```

```
    include libraries/dos.i→
    include intuition/intuition_lib.i →
    include intuition/intuition.i→
→
;——Ouverture des librairies→
→
    lea _dosname(pc),a1;Ouvre la
dos. library →
    moveq #0,d0;N'importe quel ver-
sion→
    CALLEXEC OpenLibrary;Macro d'ou-
verture→
    move.l d0,_DOSBase Sauvegarde
du pointeur →
;sur la bibliothèque→
→
;——Exemple d'ouverture de fenêtre
avec la dos.library→
;——La fenêtre est gérée comme un
fichier... →
→
    move.l #_Mafenetre,d1;Nom de la
fenêtre→
move.l      #MODE_NEWFILE,d2 ; M o d e
d'ouverture →    CALLDOS    Open
    ;Ouvre le fichier fenêtre→
move.l      d0,_handlefenetre
;Sauvegarde le handle→
→
;——Exemple d'affichage de texte
dans une fenêtre →
→
    move.l #text1,d2          ;
Adresse du texte→
    moveq  #fintext1-text1,d3     ;
Longueur du texte→
    bsr     ecrire                ;
Routine qui affiche le texte→
→
→
;——Exemple de saisie d'une chaîne
dans une fenêtre→
→
    move.l #buffer1,d2        ;
Adresse du buffer→
    moveq  #finbuffer1-buffer1,d3;
Taille du buffer→
    bsr     lire              ;
Routine qui lit →
                    ; une chaîne
de caractère→
    move.l d0,-(a7)           ; sau-
vegarde la longueur→
→
;——Affiche "votre nom est..."→
→
    move.l #text2,d2
;d2=adresse du texte →
    moveq  #fintext2-text2,d3
;d3=longueur du texte→
    bsr     ecrire →
    move.l #buffer1,d2 →
    move.l  (a7)+,d3          ; récu-
père la longueur →
    bsr     écrire →
→
;——Affiche    "Appuyez    sur
<return>"→
→
    move.l  #text3,d2 →
    moveq   #fintext3-text3,d3 →
    bsr     ecrire →
→
;——Lit une chaîne se terminant
par <return>→
→
    move.l  #buffer2,d2 →
    moveq   #finbuffer2-buffer2,d3 →
    bsr     lire →
→
;——Ferme les fichiers et les
bibliothèques→
→
    move.l  _handlefenetre(pc),d1→
    CALLDOS Close→
    move.l  _DOSBase(pc),a1→
    CALLEXEC CloseLibrary→
    rts→
→
lire→
    move.l  _handlefenetre,d1→
    CALLDOS Read→
    rts→
→
ecrire→
    move.l  _handlefenetre,d1→
    CALLDOS Write→
    rts→
→
text1       dc.b 'Le mot de passe:
'→
fintext1→
text2       dc.b 'Le mot de passe
est: '→
fintext2→
text3       dc.b 'Appuyez      sur
<return> '→
fintext3→
buffer1         dcb.b 56,0→
finbuffer1→
buffer2         dcb.b 1,0→
finbuffer2   →
      even→
_Mafenetre dc.b
'CON:50/50/400/120/To Dream or no
to Dream',0→
_handlefenetre   dc.l 0→
_dosname    dc.b 'dos.library',0→
_DOSBase    dc.l 0→'
```

Attention : ce signe (→) indique un retour de ligne.

DOCUMENTS ET IMAGERIES

ArtEffect VF 1.5 = **590 F**. Version 2 Réservation = . ~~1290 F~~ 990 F
PageStream3.2.a VF ~~3490 F~~ **1990 F**
TypeSmith VF ~~990 F~~ **790 F**
WordWorth 6 VF 490 F
Gabarits A.D.F.I. 240 F
Scripts A.D.F.I. 240 F
Extension TextFx2 450 F
Effet de Gary 290 F
Moteur True Type 290 F
Textures A.D.F.I. 240 F
Festivités A.D.F.I. 240 F
Drapeaux 3D du monde 340 F
Filtre JPEG 230 F
Filtre WordWorth 230 F
Fontes Studio 340 F

IMPRESSION

Spouleur ADFI VF 240 F
Pilotes A.D.F.I. VF : Canon & Stylus (langage LQ & ESCP2). 190 F
Emulateur TurboPrint (Hewlett Packard) 450 F
Stylus 400 C 720 ppp 1790 F
Stylus 600 C 1440 ppp 2290 F
Stylus 800 C 1440 ppp 3290 F
Module PostScript pour la Stylus 800 Mars
Canon BJC 4200 1780 F
Hewlett Packard 690 1940 F

DÉBUTER SUR AMIGA

Bien Débuter A.D.F.I. Précisez l'Amiga (ROM 2.x ou 3.x) VF 190 F

PROGRAMMATION

Jennifer Amos A.D.F.I. VF' 200 F
Amabella GFA A.D.F.I. VF' 320 F
HiSoft Devpac 3.50 VF' 795 F
StormC ANSI/C++ VF 1" = 1690 F. Version 2 = ... 2490 F
Storm Wizard' 490 F

DOCUMENTATION

Exec (Encyclopédie A.D.F.I. tome 1) VF' 320 F
Matériel (Encyclopédie A.D.F.I. tome 2) VF' 320 F

ÉDUCATIF

Décollages A.D.F.I. VF' **290 F**
Thème L'espace A.D.F.I.' 125 F
Thème L'alphabet A.D.F.I.' 120 F
Thème La mer A.D.F.I.' 140 F
Thème Coloriage A.D.F.I.' 140 F

DISQUETTES SONY HAUTE FIDÉLITÉ 880 KO

Lecteur HD 1760 KO interne (précisez le modèle de l'Amiga). 565 F
Disquette MF2DD Sony x 10 (4,80 F/U) 45 F
Disquette MF2DD Sony x 25 (4,00 F/U) 120 F
Disquette MF2DD Sony x 50 (3,80 F/U) 190 F

DISQUES DURS

Nos disques durs I.B.M. sont garantis 3 ans. Ce sont aussi parmi les plus rapides du marché. L'installation s'entend sur des produits acquis auprès des Éditions A.D.F.I. ; pour d'autres produits, multipliez le prix indiqué par 2.

A.B.E. le réparateur de référence VF' **570 F**
Seagate 540 MO SCSI **1090 F**
IBM 540 MO 2,5" IDE 4000 R/mn **1390 F**
IBM 1 GO 2,5" IDE 4000 R/mn 1990 F
IBM 1,4 GO 2,5" IDE 4000 R/mn 2390 F
IBM 2,1 GO 2,5" IDE 4900 R/mn 3590 F
IBM 1,7 GO 3,5" IDE 4500 R/mn 1490 F
IBM 2,1 GO 3,5" IDE 5400 R/mn 1790 F
IBM 3,2 GO 3,5" IDE 4500 R/mn 2290 F
IBM 1 GO SCSI 5400 R/mn 1590 F
IBM 2 GO SCSI 5400 R/mn 2190 F
IBM 2 GO SCSI 7200 R/mn 4290 F
IBM 4 GO SCSI 5400 R/mn 4590 F
IBM 4,5 GO SCSI 7200 R/mn 6690 F
IBM 9 GO SCSI 7200 R/mn 12990 F
Préparation du disque dur 180 F
Installation de logiciel 60 F

PÉRIPHÉRIQUES

USRobotics Sportster 56000 avec tuteur en VF 1090 F
USRobotics Courier 56000 avec tuteur en VF 1890 F
Graveur Philips 2600 interne 2x lecture 6x 2890 F
Blizzard 1230 68030 50 Mhz 1070 F
Blizzard 1240 68040 40 Mhz 1990 F
Blizzard 1260 68060 50 Mhz 3990 F
Coprocesseur 50 Mhz 510 F
OS 3.1 (ROM+Manuel VF+disquettes) à partir de 690 F

** L'ensemble de ces logiciels sont des créations ou des exclusivités des Éditions A.D.F.I. Ils doivent être livrés avec un carton d'enregistrement à nous retourner.*

Éditions A.D.F.I.
La force d'un créateur en action
Résidence les Cottages
83 rue André Theuriet
F63000 Clermont Ferrand.
Téléphone : 33+ 04.73.93.77.31.
Port 48h 40 FF. **Assurance** +30 FF.
Matériel + 30 FF. **Etranger** + 15 FF.

Traitement prioritaire CB :
- *Appelez et attendez notre opérateur.*
- *Paiement uniquement par carte bancaire.*
- *Nous vous repellerons dès la validation de votre commande.*

Installer Linux sur Amiga

Bénéficier de toute une logithèque moderne et standard sur Amiga ? C'est possible, grâce à Linux ! Il suffit de l'installer sur votre Amiga ! Prêts pour l'expérience ?

Fortement compatible avec *Unix*, *Linux* est un système d'exploitation. Globalement, le rôle d'un tel programme est de comprendre les instructions d'un logiciel externe et de les faire exécuter par le microprocesseur de l'ordinateur. Sur Amiga on a pour habitude d'utiliser l'*AmigaOS*, contenu dans les Roms Kickstart. De par son universalité, *Linux* est, lui, distribué en fichiers. L'installer revient donc, dans un premier temps, à copier ces fichiers sur son disque dur. Dans un deuxième temps, *Linux* travaille avec son propre format de disque : l'*Extended 2 filesystem*, différent du *Fastfilesystem* de l'Amiga. Concrètement, il va falloir formater une partition, ou un disque dur entier, d'environ 200 Mo dans un format différent de celui que propose l'Amiga.

Pas de panique

Avant de se lancer dans de périlleuses investigations, nous allons déjà voir si *Linux* est capable de fonctionner sur votre Amiga et surtout si l'expérience vous tente. La chose est tout à fait possible sans même toucher à la précieuse organisation de votre disque dur. Nous allons en fait installer un *Linux* miniature. Pour ce faire, il convient de récupérer les trois fichiers suivants :

AmiBoot-4_0.gz : (programme Amiga de démarrage)
Filesys-ELF-2_0.gz : (disque Linux virtuel)
Vmlinux-2_0_28-amiga_tar.gz : (*Linux* à proprement parlé)

Ces trois fichiers sont disponibles sur Internet à l'adresse ftp://tsx-11.mit.edu/pub/linux/680x0. Ils sont compressés. Pour leur faire retrouver une taille normale, il faudra utiliser les utilitaires Gzip et Untar que l'on trouve sur Aminet.

Installation

Attention, votre Amiga doit disposer d'au moins 4 Mo de Fast Ram. On commence par copier ces cinq fichiers dans un seul et même répertoire du disque dur, appelé (au hasard) Alinux. Puis, on ouvre une fenêtre Shell en sélectionnant "Exécuter une commande..." du menu Workbench et en tapant "Newshell". Une fois la fenêtre Shell ouverte, on y tape (sans le tiret du début) :

```
- cd Alinux  (pour être dans le bon répertoire)
- Gzip -d amiboot-4_0.gz
- Gzip -d filesys-elf-2_0.gz
- Gzip -d vmlinux-2_0_28-amiga_tar.gz
- rename vmlinux-2_0_28-amiga_tar to vmlinux-2_0_28-amiga.tar
- Untar vmlinux-2_0_28-amiga.tar
```

La première ligne sert à se mettre dans le bon répertoire, les trois suivantes décompressent les fichiers *Linux*, la quatrième renomme un fichier pour faire comprendre qu'il était doublement compressé et la dernière le décompresse à nouveau. Le répertoire devrait désormais contenir au moins ces trois fichiers :

bootstrap
Ramdisk-image
vmlinux-2.0.28

Suivant la date à laquelle vous téléchargerez *Linux*, il se peut que les noms de fichiers changent quelque peu (numéros de version). Mais l'orthographe devrait rester approchante.

Lancement

Toujours dans la même fenêtre Shell, il suffit de taper la ligne suivante pour lancer *Linux* :

```
bootstrap -k vmlinux-2.0.28 -r ramdisk-image
```

Si vous obtenez soudain un écran gris avec du texte en anglais et que le mot "bash#" apparaît à la fin, vous pouvez crier victoire : vous êtes sous *Linux* ! A ce niveau, vous pouvez taper "ls" pour voir le contenu du disque virtuel ou "/sbin/shutdown -r now" pour retourner sous *AmigaOS*. Félicitations, cela vaudra le coup de partionner son disque dur et d'installer *Linux* en entier !

Ça mörche pô...

Si vous n'avez pas compris qu'il fallait appuyer sur la touche Entrée à la fin de chaque ligne dans le Shell, laissez tomber. *Linux* est trop complexe pour vous. Si un message d'erreur apparaît après une commande Gzip, Rename ou Untar, c'est que vous vous êtes trompé dans un nom de fichier. Tapez alors Dir pour vérifier l'orthographe. Si *Linux* ne se lance pas, c'est qu'il ne peut pas fonctionner sur votre Amiga. Les raisons peuvent être multiples : Workbench trop vieux, absence de Mmu dans votre microprocesseur, etc. A ce sujet, pensez à lire les fichiers Annonce présents à la même adresse Internet que *Linux*.

Yann Serra



Oui, sur cet Amiga 1200 vous pouvez installer Linux !

A la découverte d'Imagine 4.0

Incroyable ! Dream vous offre ce mois-ci la version 4.0 complète de ce célèbre logiciel d'images de synthèse !

La première chose à faire est bien entendu de décompresser les fichiers Dms fournis sur le CD-Rom de ce mois-ci en trois disquettes d'installation. Il suffit d'ouvrir une fenêtre Shell, de se mettre dans le bon répertoire du CD (CD0:Z_Amiga/Imagine/) et de taper :

```
Dms WRITE Disk1.dms to DF0:
Dms WRITE Disk2.dms to DF0:
Dms WRITE Disk3.dms to DF0:
```

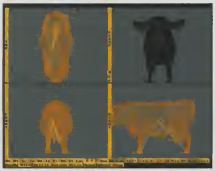
Evidemment, il conviendra d'insérer une nouvelle disquette vierge à chaque demande de l'ordinateur. Si besoin est, on renommera les disquettes successivement en Disk1, Disk2 et Disk3. On ré-insère ensuite la disquette Disk1 et on clique sur son icône Install. Nous avons ajouter dans le même répertoire du CD-Rom un fichier Update.Lha. Il s'agit d'une version plus récente du noyau d'*Imagine* qui corrige tous les bogues du programme. Une fois *Imagine 4.0* installé, restez dans la fenêtre Shell, tapez le chemin de votre répertoire Imagine et entrez au clavier :

```
Lha x CD0:Z_Amiga/Imagine/upda-
te.lha
```

Une fois que l'ordinateur vous aura demander confirmation pour écraser l'ancienne version (tapez Y), *Imagine 4.0* sera définitivement installé sur votre disque dur.



Ouvez l'abjet Caw...



... et une vache apparait !



Le squelette de la vache s'oriente en bougeant la souris.

Utilisation

Sans avoir la prétention de vous apprendre à utiliser *Imagine*, voici un premier exemple de ses possibilités. Commencez par double-cliquer sur l'icône du programme. Une fois le logiciel lancé, allez dans le menu Editor et sélectionnez Detail editor. Une fois l'écran aux trois fenêtres quadrillées apparu, allez dans le menu Object et sélectionnez Load. Un requester apparaît. Entrez dans le répertoire Objects, sélectionnez Cow et appuyez sur Ok. Les différentes vues en fil de fer d'une vaches apparaissent alors dans chacune des fenêtres. Le squelette de l'image définitive est dans la fenêtre en haut à droite. Sur la barre verticale du milieu, repérez le bouton A et cliquez dessus. Cliquez ensuite dans la fenêtre en haut à droite. En maintenant le bouton de la souris appuyé, orientez comme bon vous semble le squelette de la vache. Procédez de même avec les boutons Z et P. Cliquez ensuite sur le bouton Qrend et sur Ok dans la nouvelle fenêtre qui apparait. Ça y est ! Vous avez effectué votre première création sous *Imagine 4.0* !



3 boutons pour orienter.



Qrend, pour finir.

Pour aller plus loin

N'hésitez pas ensuite à consulter les fichiers de documentations présents dans le répertoire Docs du tiroir Imagine. Pour peu que l'anglais ne vous rebute pas, ils vous permettront de comprendre comment exploiter au maximum ce sublime logiciel. Bien entendu, rien ne remplacera jamais le véritable manuel, disponible auprès d'Infologic.

Yann Serra



Vachement bien !

Initiation au C(3)

Après avoir découvert, le mois dernier, les principaux types de données acceptées par le C, nous verrons ce mois-ci comment définir des fonctions qui pourront être appelées dans des programmes.

En langage C, les fonctions sont essentielles pour la construction de programmes. En effet, un programme C peut être considéré comme une collection de fonctions. D'ailleurs, c'est la fonction "main" qui est appelée au départ lors de l'exécution. Nous essaierons de vous apprendre à écrire vos propres fonctions et à les intégrer dans vos programmes. Dans ce but, nous allons commencer en vous montrant comment se définit une fonction en C. Pour définir une fonction C, on dispose de deux syntaxes. La plus récente et la plus utilisée correspond au standard ANSI. La plus ancienne se rencontre encore quelquefois, mais est amenée à disparaître. C'est pour cette raison que nous présenterons les deux syntaxes, mais n'utiliserons que la première dans nos exemples (les expressions entre crochets signifient qu'elles ne sont pas obligatoires).

```
Définition de fonction (ANSI) :
[classe de mémoire] [type]
nom([t1v1,t2v2,...,tnvn])→
{
   [Définition de variables
locales]→
   [Définition de variables
externes]→
   [Déclaration de fonctions
supplémentaires]→
  [Instructions]→
}→
Définition de fonction (clas-
sique): [classe de mémoire]
[type] nom([v1,v2,...,vn])→
[définition des paramètres
v1,...,vn]→
{→
   [Définition de variables
locales]→
   [Définition de variables
externes]→
   [Déclaration de fonctions
supplémentaires]→
  [Instructions]→
}→
```



Ne soyez pas effrayés par le formalisme de ces définitions, vous verrez qu'avec quelques explications, cela devient très simple. La [classe de mémoire] peut être "extern" ou "static". "extern" est la valeur par défaut et signifie que la fonction peut être utilisée dans d'autres modules. C'est utile si vous compilez deux programmes sources et que vous désirez que cette fonction soit utilisée dans les deux. "static" indique que la fonction ne peut être utilisée que dans un seul programme à la fois. [type] est le type de la valeur renvoyée par la fonction. Nous verrons par la suite un exemple de fonction qui renvoie une valeur. [nom] est le nom de votre fonction. les [t1v1,t2v2,....,tnvn] sont les paramètres de la fonction.

Exemple :

```
extern int ajoute(int a, int
b)→
{→
  return(a+b);→
}→
```

Nous avons défini ici une fonction "ajoute" qui renvoie un entier et qui prend comme paramètres deux entiers a et b. Cette fonction renvoie (par l'instruction return) la somme de a et de b. La définition classique aurait été :

```
extern int ajoute(a,b)
→ int a,b;→
{→
  return(a+b);→
}→
```

Dans cette forme, les paramètres de la fonction sont nommés mais leur type n'est spécifié qu'après la parenthèse et avant l'accolade. Les variables locales sont des variables qui ne sont connues que par la fonction dans laquelle elles

sont déclarées.

Exemple :

```
extern void echange(int *a, int
*b)→
{→
 int aux;→
  aux=*a;→
  *a=*b;→
  *b=aux;→
}→
```

Cet exemple est un classique de la programmation. La fonction "échange" permet d'échanger le contenu de deux entiers. Pour cela, il nous faut une variable locale auxiliaire qui sauvegardera le contenu de a, pour ensuite le mettre dans b (cette variable n'est connue que par la fonction ("change"). La fonction ne renvoie rien (void), mais change directement la valeur des paramètres. Pour ce faire, on remarque que les paramètres sont passés par adresse (en utilisant les pointeurs). Pourquoi est-ce indispensable ? Pour le comprendre, nous allons utiliser deux fonctions : la première aura des pointeurs comme paramètres (c'est la précédente : "échange") et la seconde aura des paramètres entiers :

```
extern void echange2(int a, int
b)→
{→
  int aux;→
  aux=a;→
  a=b;→
  *b=aux;→
}→
```

On dit que les paramètres de la fonction "échange" sont passés par adresse et que ceux de la fonction "échange2" sont passés par valeur. Il nous faut maintenant une fonction "main" qui permettra de tester chaque fonction :

```
#include <stdio.h>→
void main(void)→
{→
  int a=4,b=5;→
  int *pa,*pb;→
  printf("a=%d b=%d\n",a,b);→
  echange2(a,b);→
  printf("a=%d b=%d\n",a,b);→
  *pa=4; *pb=5;→
                printf("pa=%d
pb=%d\n",*pa,*pb);→
  echange(pa,pb);→
                printf("pa=%d
pb=%d\n",*pa,*pb);→
}→
```

Détaillons tout d'abord cette fonction "main" : comme vous pouvez le voir, elle ne renvoie aucune valeur (void) et elle n'a aucun paramètre (void également). Elle contient 4 variables locales : deux entiers (a et b) et deux pointeurs indiquant l'adresse d'un entier (pa et pb). On commence tout d'abord par imprimer les valeurs de a et de b grâce à la fonction printf définie dans la bibliothèque "stdio.h". Les "%d" permettent de savoir à quel endroit dans la chaîne on veut placer ces valeurs. le premier "%d" correspond à la première variable indiquée après les guillemets (a) et le second à la seconde variable (b). Ces "%d" seront automatiquement remplacés lors de l'impression à l'écran. Ensuite, on appelle notre fonction "échange2" avec a et b comme paramètres, puis on imprime les valeurs de a et de b (de la même manière que précédemment). C'est ensuite au tour de notre fonction "échange". On initialise les valeurs des entiers pointées par pa et pb (*pa=4; *pb=5) puis on imprime ces valeurs avant et après l'appel de la fonction "échange". Notons ici, que cet appel se fait au moyen de "echange(pa,pb)" et NON "echange(*pa,*pb)". En effet, il faut passer le pointeur (l'adresse) et non la valeur. Si vous compilez et lancez ce programme, vous aurez en sortie :

```
a=4 b=5→
a=4 b=5→
pa=4 pb=5→
pa=5 pb=4→
```

On reconnaît ici que la permutation de a et b n'a pas eu lieu, alors que celle de *pa et *pb a bien eu lieu. Cela n'est pas surprenant car la fonction "échange2", en raison du passage des paramètres a et b par valeur (sans utiliser les pointeurs), ne reçoit que des copies des valeurs d'origine des variables a et b. Tout ce qu'elle peut faire, c'est échanger les valeurs de ces copies locales, mais elle ne peut pas permuter les valeurs des variables de la fonction "main". Contrairement à la fonction précédente, la fonction "échange" utilise le passage de ses paramètres par adresse (en utilisant les pointeurs). Cela lui permet d'accéder non plus à des copies locales des variables de "main", mais aux contenus des emplacements mémoire où sont rangées ces variables. Une modification de ce contenu entraîne donc instantanément la même modification de la variable correspondante dans la fonction "main". Si vous avez bien compris ce principe, vous aurez franchi un grand pas dans la maîtrise de C. Le passage par adresse est en effet le seul moyen de définir une fonction qui doit retourner au moins deux valeurs. Maintenant que vous savez définir et utiliser des fonctions en C, il vous reste à savoir les déclarer. Jusqu'à présent, les définitions de nos fonctions personnelles étaient toujours placées avant la fonction principale "main". D'une manière générale, les fonctions étaient définies dans le programme avant la fonction qui les utilisait. De ce fait, les fonctions étaient déjà connues du compilateur lorsqu'elles étaient appelées. Vous devez savoir qu'une fonction C peut être définie n'importe où dans votre programme et notamment après la fonction "main". Il est simplement nécessaire qu'au moment de l'appel, le compilateur la connaisse déjà. Donc, si vous désirez définir une fonction après la fonction qui l'appelle, vous devez la déclarer.

Exemple :

```
main()→
{→
  void func(int x);→
  int i;→
    .→
    .→
  func(i)→
    .→
    .→
}→
void func()→
{→
    .→
    .→
}→
```

Ici, la fonction "fun" est déclarée dans la fonction "main". Le compilateur sait alors qu'elle existe et qu'elle sera définie plus tard. Pourquoi ne pas définir toutes les fonctions avant leurs appels me direz-vous ? Parce que si vous le faites, toutes vos fonctions seront globales alors que dans l'exemple précédent, seule la fonction "main" connaît la fonction "func". Si une autre fonction était définie avant celle-ci, elle ne la connaîtrait pas, à moins de la redéclarer. Les fonctions C ne devraient désormais plus vous poser de problèmes et vous pouvez commencer à faire des petits programmes en attendant le mois prochain où nous vous parlerons des fichiers.

Richard Thibault

Attention : ce signe (→) indique un retour de ligne.



Vous avez un problème insurmontable ? Vous pensez que la Dreamette est la seule à pouvoir vous aider ? Alors n'hésitez pas, prenez votre courage à deux mains et un stylo dans l'autre, et écrivez-nous une lettre gentillette en décrivant précisément votre problème, sans oublier de mentionner votre configuration exacte : modèle d'Amiga, version du Kickstart et du Workbench, quantité de mémoire, disque dur, CD-Rom... Bref, tout ce qui peut nous être utile pour vous dépanner. Vous pouvez également en profiter pour donner votre avis sur le magazine, nous faire des suggestions pour l'améliorer, ect. Envoyez le tout à : Dream / La Dreamette, 21, rue N.D. de Nazareth, 75033 Paris. Attention, ne joignez surtout pas d'enveloppe timbrée et auto adressée, nous ne pouvons pas vous répondre personnellement !

C'est une véritable avalanche de lettres que nous avons reçue ce mois-ci... Avec le sondage, vous allez pouvoir vous exprimer une fois de plus ! Mais pour commencer ce forum, voici une lettre qui résume très bien l'état d'esprit du nouveau Dream :

NOUVELLE FORMULE

Salut à toute l'équipe de Dream,
J'ai un *A500, kisckstart 1.2* et *Wb 1.2*. C'est de cette machine que je suis tombé amoureux il y a plus de 9 ans. J'ai passé des heures et des heures à jouer, dessiner, programmer et surtout rêver... Par la force des choses, j'ai dû passer du côté obscur de la force : le Pc. Et je peux vous dire que là, tout le monde en parle de ma machine, même à la télé... Quoi qu'on en dise, cette machine me satisfait... Surtout depuis que j'ai découvert le petit plus, et ce petit plus s'appelle *Linux*. Un C++ gratos, *Xwindow* quand on veut, comme on veut et tout le toutim qui va avec.
Mais voilà, cette merveilleuse machine n'a pas mon *Deluxe paint IV*, ni *Amos*, et les jeux sur Pc sont souvent nuls. La 3D en Svga est toujours saccadée, même sur les *P200* avec carte 3D des copains... Je voudrais relier mon *A500* à mon Pc sous *Linux*. Je veux les noms des cartes, câbles, logiciels, protocoles, etc. Et j'aimerais en savoir plus sur la *BeBox* et en particulier les logiciels qui tournent dessus. En attendant une nouvelle machine Amiga extraordinaire et moins chère qu'un Pc, je vous souhaite à tous une bonne année.
Fred.

Mon très cher Fred,
Comme tu as pu le constater dans ce numéro, Dream est désormais armé pour répondre à tes questions et aller même au-delà... L'Amiga est une fabuleuse machine, et il ne faut pas la laisser tomber. Mais cela ne veut pas dire qu'il faut l'isoler pour mieux la protéger, bien au contraire. Linux, comme tu le sais déjà, représente ô lui seul une petite révolution dans l'informatique, et dans le monde de l'Amiga en particulier (cf Linux M68k). C'est de cette révolution en marche que Dream se veut le reflet... En espérant que vous y trouverez tous votre compte.

INTERNET EN BOITE

Chère Dreamette,
Je me permets de t'écrire parce que j'ai entendu parler d e "boîtes" permettant d'avoir Internet, et ce pour environ 2000 F. Qu'en penses-tu ? Cela ne serait-il pas une solution ? Pourquoi testez-vous dans Dream des modems 33600 bauds, alors que les 56000 bauds sont sur le point d'arriver ?

Mon petit Bob,
Ce n'est pas pour te décevoir, mais les "boîtes" Internet à 2000 F (Network computers) sont à la limite de l'arnaque pour le particulier... Surtout quand tu possèdes déjà un ordinateur. Tout d'abord, il faut savoir qu'Internet, ce n'est pas tout. Bien sûr on peut y trouver plein de choses, mais pour jouer via Internet, par exemple, il te faudra quand même un ordinateur. Ensuite, s'il est tout à fait vrai que les modems vont bientôt passer à 56000 bauds, tu noteras que beaucoup de modems 33.6 pourront être "upgradés" à 56000 (l'Us robotics testé dans le numéro 36 de Dream par exemple). En clair, si tu as déjà un ordinateur, il vaut mieux t'acheter un modem (qui coûte moins cher que les boîtes "Internet" à 2000 F, sois-en sûr...).

LE DUR EN INTERNE

Ma petite Dreamette adorée,
Je possède un *1200 Wb 3.0*, et j'ai acheté une carte *Blizzard IV* avec 8Mo de Ram. Mais depuis, mon DD Overdrive de 60 Mo refuse de démarrer, sauf si je débranche la carte. Pourtant, dans Dream et sur le 3615 Adream, il est écrit noir sur blanc qu'il n'y a aucun problème de compatibilité. Est-ce qu'en mettant le DD en interne le problème sera résolu ?
Sinon, est-il possible de récupérer des pages web sous *Netscape* pour les relire sous *Voyager* ? Comment récupérer l'archive *Mui* du CD du numéro 35 ? N'ayant pas de lecteur CD, je suis obligé de passer par le Pc, mais l'archive ne tient pas sur une seule disquette 720 Ko ! Le désarchiveur *Lha* sur Pc est-il compatible ? Sandy.

Ma petite Sandy,
En théorie, aucun problème de compatibilité de devrait survenir entre une Blizzard IV et un Overdrive. En théorie, car les affres technologiques des multiples versions de l'Overdrive réservent bien des mauvaises surprises. Notre conseil sera donc le suivant : possesseurs d'Overdrive, mettez votre disque dur en interne ! Attention toutefois, le connecteur Ide interne du 1200 est au format 2,5 pouces alors que le disque dur de l'Overdrive est au format 3,5 pouces. Il faut donc un convertisseur. Quelque soit le logiciel pour naviguer sur Internet, les pages Web sont au format Html et se lisent indifféremment avec Netscape, Ibrowse, Mosaïc ou Voyager. Pour récupérer une archive en provenance d'un Pc, il faut la compresser en plusieurs petits fichiers de 720 k chacun. Pour ce faire, il suffit d'utiliser un compresseur commun à l'Amiga et au Pc : Arj ou Zip (que l'on trouve dans le Dp). Nous ne recommandons pas de désarchiver un fichier Amiga Lha sur Pc. C'est possible, mais les fichiers Amiga ont des noms de plus de 8 caractères et ça fera planter le Pc.

Petites annonces

Le magasin Amie recherche un vendeur spécialisé Amiga connaissant également le Pc. Téléphoner au 01 43 57 48 20.

Ventes

Vds 30 fonds d'écran JPEG 100% origin. libre de droits 50 F port compris D. Estridge 4 rue des Blanc fossés 91200 Athis Mons.

Vds A1200 Tower + DD 850 + 10855 + CDx2 pour 3700 F. Tél : 04 66 71 19 32 HR.

Vds Amiga 1200 + 80 Mo sur Blizzard 50 Mhz + Hd 280 Mo + 2 joys : 2500 F au : 03 80 73 83 72 ou 03 86 62 28 82 Phil.

Vds disque dur 630 Mo. Prix : 600 F. Tél : 04 66 65 28 76.

Vds A4000 - HD 1 Go - carte Cybergraph - CD8X - Ecran 15 " log. 3D/2D - copro 50 Mhz - Nbx jeux - Log. trait. texte - prix 12000 F. Tél : 01 69 43 84 18 Mikael.

Vds CD-Rom Pc Warcraft 2, Quake, Duke 3D + utilitaires originaux liste sur demande. Le Vaou Stéphane 89 8d Emile Zola 72 Le Mans.

Vds 8 jeux originaux sur Amiga : 280 F (Mr. Nutz, Dennis, Body blows, Empire soccer 94, etc.) au 04 91 09 04 96 HR (Dép. 13).

Vds intros, démos, modules musicaux pour Amiga. Demander liste : Krüsemann Alexander La Tengarie 81640 Combefa.

Vds DD 20 Mo, W3.0, DPaint 4, Wordworth, utilitaires, jeux, drivers, Dp, X-files, samples, etc. Port PCM-CIA Joanie au 02 99 09 36 91.

Vds A1200 6 Mo + DD 120 Mo + carte 50 Mhz + copro + 2 quarts + 2 souris + pad CD-32 + jeux + écran + docs + filtre tbe : 4500 F. Tél. : 02 35 87 86 54.

Vds A1200 + moniteur + DD 300 Mb + 030 + 50 Mhz + 10 Mb + kit CD-Rom 4X Atapi, le tout : 4000 F. Tél : 06 08 18 60 91 ach. HD 3,5 faire offre.

Vds 350 disquettes + 3 boîtiers en bois : 350 F et joypad compétition pro CD32 pour A1200 : 100 F. Tél. : 02 98 81 45 02.

Vds 1200 HD 80 Mo lect. ext 2 joys 2000 F à débattre. Vends très nombreux jeux, utilitaires, éducatifs origi. prix très intéressant : 01 48 30 83 53.

Vds Barrette Simms 8 Mo 32 bits : 200 F + disque dur 1,2 Go : 900 F. Divers jeux originaux neufs (Jet pilot...) Tél : 03 21 65 55 22.

Vds pour A1200 carte mémoire + 4 Mo : 425 F (port compris) : appeler après 18 h : 04 78 49 75 45. Cherche lecteur HD, faire offre.

Vds Amiga 1200 complet + carte Blizzard 28 Mhz, 4 Mo + disk prix : 2000 F. Tél : 02 38 36 56 35 après 19 h.

Vds A4000/40 + moniteur R1942 + CD-Rom + 2 lecteurs HD internes + 1 lect DD ext + carte graphique Picasso 2 + divers : 9000 F. Tél. : 01 64 88 42 12.

Vds Amiga 1200 et DD 120 Mo + joy + 300 disks + jeux originaux + boîtes + scanner NB : 2000 F. Dpt 75. Tél ; 01 43 72 97 44.

Vds carte mémoire + 4 Mo Fast RAM : 450 F. Lect. CD-Rom X3 100% compatible CD-32 : 200 F. Prix port compris. Tél. : 03 84 26 89 02.

Vds A1200 DD 120 Mo carte A1230 40 Mhz 68030 300 disks 2 joysticks imprimante Mps 1270 A. Tél : 02 31 94 19 40 : 3500 F.

Vds A1200 : 1500 F, carte, Blizzard 1230/50 Mhz + 8 Mo : 1000 F, écran 10845 : 750 F, 250 Disks, manettes...: 700 F, CD-32 + CD + Comm : 1000 - 05 49 76 79 60.

Cause achat carte 040 Vds Blizzard 1230 4 + copro 50 Mhz + 4 Mo 60 ns. 900 F port comprix. Tél. : 03 84 82 76 75.

Vds A200 Rom 3.1 HD 55 Mo SCSI 68030 33 Mhz lect. 3 1/2 Ram 17 Mo cont. IDE CD-Rom poss. : 4000 F à déb. Tél. : 02 47 96 68 63.

Vds a1200 Tower + CD-rom + carte 4 Mo + copro + DD 1 go + Vidi 24R + ix + joystick + moniteur 1960 Commodore PX : 6500 F. Tél. : 02 32 57 89 83 à 20h.

Vds souris sans cable infra-rouge pour Amiga 1200. Prix : 400 F. Valeur : 800 F. Tél. : 03 20 46 21 36.

Vds A1200 Blizzard 1220 6 Mo 28 Mhz emplacement copro nbx jeux et disquettes joysticks DD 80 Mo : 2500 F. Tél. : 01 43 05 83 58 après 18h.

Vds 350 disquettes + 3 très beaux boîtier en bois : 400 F pour A1200 : joypad CD-32 compétition pro : 100 f. Tél. : 02 98 81 45 02.

Vds carte 68030 33 Mhz + 4 + Mo ext. 128 Mo + support copro 20 à 60 Mhz + chip permettant plus de 8 Mo avec PCMCIA (HD, CD-Rom, Squirrel...) + horloge prix : 750 F. Donne ext. mémoire DKB 1200 nue + horloge + support copro PLCC a personne n'ayant pas les moyens d'investir dans l'Amiga. Tél. : 04 91 15 26 06 demander Caporal chef Guinebert.

Vds Amiga 4000/040 avec 18 Mo de Ram, HD 240 Mo. Vds carte Picasso, VLab et Fast SCSI II pour A4000 prix intéressants à débattre. Tél. : 01 39 53 04 12 le soir.

Vds jx 100 F AB3D, XTR, Aladdin, Bloodnet, Rob. req, Sim. Sorcerer VF, Jurassic, Bub'n', Bliz. 030/50 Mhz copro 1550 F 19h Mathieu 04 73 25 19 32.

Vds jeux originaux : Capital punishment : 100 F + frais de port. SW 0596/97 : 120 F. Jet pilot : 120 F. Sim city 2000...Tél. : 03 21 65 55 22.

Vds CD-32 + 4 jeux + Sport (câble permettant de relier la CD-32 à l'Amiga) livré avec 2 CD-Rom (Network 2, CDExchange) : 1000 F. Tél. : 03 24 35 15 40.

Vds Amiga 1200 - DD 340 Mo. Carte Blizzard - 6 Mo - CD-Rom overdrive PCMCIA - impr. Citizen ABC 24 couleurs - lecteur de disquette externe, souris, joystick, logiciels originaux - prix à débattre, demander Arnaud au 03 87 66 56 38. Recherche Cybervision.

Vds carte graphique 3D Matrox impression plus 2 Mo avec tous les drivers et un CD-Rom de jeux 3D : 600 F + jeux CD-32 et jeux sur disquettes pour Amiga 1200.

Vds imprim. Cit 120 + cable et driver Amiga : 200 F. Vds aussi jeux au 01 30 38 85 89 Mendy Alfred 3 rue des Maçons de Lumière 95800 Cergy.

Ach. sur CD-32 AB3D, UB8lows, Microcosm, SStard., Flnk (ou JPond 3) : 80 F pièce. Alexis Arend, Ch. 35, 27, rue du Gal Déliéstaint 75016 Paris (Paris uniquement).

Vds 1200 + carte acc. Blizzard 1230 4 + 6 Mo Ram + DD 540 Mo nbx jeux et utils prix : 4000 F. Tél. : 03 28 21 13 13.

Vds HD 850 Mo garantie 700 F. Simm 4 Mo : 100 F. David au 01 46 30 42 32 de 10h à 19h. Semaine uniquement.

Vds softs originaux disks et CD A1200 DD 80 Mo + CD-32 + communicator III hard divers bas prix. Tél. : **HR 04 67 70 83 17.**

Vds extension mémoire 1 Mo pour Amiga 600 : 100 F avec horloge Alain au : 01 48 00 06 18.

Vds HD85 2,5 300 F DPaint AGA : 100 F - Interface MIDI : 100 F. Cherche contact POHINP. 24, rue S. Drault 86000 Poitiers. 05 49 41 23 79.

Vds DDUR 420 Mo plein : 800 F. Demander Philippe Tél. : 03 22 26 30 83.

Vds 1200 + imprimante jet d'encre N8 + 100 disks + souris + joy. + Dream N° 11 à 37. Le tout : 2000 F. Tél. : 04 77 29 17 97.

Vds Squirrel ss gar. : 300 F + Rallonge PCMCIA : 100 F. Nappe centronics SCSI 50 8R : 30 F. 4 Mo Sim : 50 F. Tél. : Julien au 01 30 40 16 31.

Vds jeux originaux et cherche contact sur Amiga Petit Arnaud : 25 rue des Aulnettes 77000 Ivry sur Seine.

Vds A20008 + ext. mem. 2 M A2058 + ext. vidéo A2320 + écran 1950 + progs. + docs + ex. n° mags : 1500 F à déb. Tél. : 03 85 52 75 17 (71).

Vds disque dur 2"5 85 Mo à 300 F. Cherche contact sur A1200/600/500 pour jeux, utils, démos. N'Guyen Sany 5/271 rue du Boulonnais 57070 Metz. Tél. après 20h : 03 87 37 31 69.

Vds lot de 27 jeux originaux : 300 F, pour Amiga 500 + manuel. Tél. : 61 92 43 16 après 20 h. Demander Buchard Patrick.

Achats

Achète Amiga 1200 3.1, dép. 53 (1500 F max.) + cherche contact A500 JM Marqué 17, rue Alfred Nobel 53940 St Berthevin : 02 43 68 17 55.

Achète jeux originaux pour A600 (carton rouge, Ishar trilogy) écrire à Eloy Jean-Paul, 4, rue Rameau 62160 Bully-les-Mines.

Achète logiciel complet DSS 3.0 (digitaleur + programme + doc.). Recherche également genlock faire offre à Maurice au 01 42 76 02 85.

Achète sur A1200 Elite 3 The First Encounter et SimCity 2000. Pour offre tél. 01 60 35 95 70.

Contacts

Recherche disquettes initialisation carte graphique AVIdéo 24. Tél. : 01 39 54 38 32.

Cherche contacts sur Amiga 1200. Mac Eric 22 rue de Picardie 62221 Noyelles sous Lens.

Cherche contacts sur A1200/A600 sur dépt 60 ou sur Amiens. Claude Clowez 10 Chemin des Pavillons 60510 La Neuville en Mez.

A saisir : échange HD 2"1/2 170 Mo contre HD 3"1/2 135 Mo minimum. Tél. : 03 20 83 20 97. Sylvain le WE.

Cherche contacts A1200 préférence CD-Rom achète horloge A1200 M. Letournel 43 rue Paul Cézanne 76120 Grand Quevilly. Tél. : 02 35 69 50 66.

Cherche contact pour échanger idée et logiciel vidéo Amiga + 1 personne pour me graver un CD. Brice au 01 48 31 88 70.

Recherche utilisateurs Bars'n'pipes et interfaces MIDI + Amigaistes CD-Rom. Tél. : 03 23 98 43 21.

Cherche contacts Amiga Franck Dutouron 8adio 82100 Castelferrus tél. : 05 63 95 41 28. Merci.

Cherche contacts sur Amiga 1200. M. Lenglin Gilbert 5, rue Mozart 62750 Loos-en-Gohelle.

Echange jeux, utils, démos, sur Amiga 1200, envoyez listes à Durand Thierry 26, rue des Changes 31000 Toulouse.

JH Bac + 3 cherche travaux de traduction anglais/français, français/anglais. Tél. : au 05 62 28 56 81 (franck) cherche contacts A1200.

Echange console 3D0 + 60 jeux CD contre matériel Amiga ou autre console tél. 03 20 26 15 37 Maurice.

be zone

Bios[1] ? Ah ce truc dans les Pc ? C'est ça ! Non, nous parlons de BeOS. Cet OS récompensé par l'Eddy Award de l'avancée technologique 1996. C'est donc tout autre chose. Ce nouvel OS se justifie-t-il ? Expérience personnelle oblige, je réponds par l'affirmative : pour réaliser le soft de mes rêves, j'avais besoin d'un système multi-tâche, supportant le multithread. Mais alors pourquoi pas Linux ou OS/2 ? Pour satisfaire une exigence de plus et chère à mes neurones paresseux : il fallait qu'il soit simple de concevoir des programmes (graphiques ou non) complexes. J'en ai rêvé... vous connaissez la suite. Nous verrons les aspects techniques de BeOS dans la rubrique pratique.

[1] J'en ai une autre comme celle-ci : BeZOO. Idéal comme nom d'application n'est-ce pas ?

NO MORE BEBOX

Be arrête son activité hardware

La news du mois (celle qui a fait exploser mon mail) est l'annonce de l'arrêt définitif de la production de machines *BeBox*. Ces fameuses machines à double processeurs *PowerPc 603* (à 66 ou 133 Mhz) qui ont permis à Be de constituer une bonne base de logiciels tournant sous *BeOS*. L'annonce (postée le 31 janvier) a été immédiatement suivie de réactions épidermiques issues de la communauté des développeurs. L'un deux a même suggéré de ne pas recompiler les applications pour la prochaine version de *BeOS* (la version Dr9 - comprenez Developer release 9) ! Cette réaction est d'autant plus justifiée que l'annonce de la cessation de l'activité hardware fut aussi impersonnelle qu'une lettre de rappel d'impôt. On peut aussi aisément imaginer la réaction de ceux venant juste de recevoir leur *BeBox* toute neuve... et déjà inutile. Face à l'affolement général, Be rectifiait le tir quelques jours plus tard, en annonçant le support pour les trois années à venir de l'actuelle *BeBox* (dénommée *Rev6* pour *Révision 6*). En substance, cette nouvelle stratégie découle de plusieurs constats : la démocratisation des machines multi-processeurs, le prix à payer pour une compagnie de 50 personnes à développer une plate-forme hardware, la volonté d'éviter les conflits d'intérêt entre Be et les autres constructeurs ayant acquis la licence *BeOS* (PowerComputing notamment). Enfin, Be entend profiter de la part de marché acquise par les *PowerMac*. Oui, vous avez bien lu, *BeOS* est capable de fonctionner sur *PowerMac* (Power computing, Apple et autres clones) à base de *PowerPc 603* et *604*. Le portage sur PowerMac n'est pas totalement finalisé. La version du système Dr8.2 n'autorise pas l'accès au port série (donc pas de connexion Ppp), au lecteur de disquettes-et ne supporte pas le partitionnement du disque dur : il faut installer le système sur un disque dédié. N'oublions pas que nous sommes en "Developer release", ce qui signifie que tout n'est pas parfait. Cette version est toutefois suffisamment avancée pour permettre le développement des applications et utiliser la totalité des applicatifs tournant sur la *BeBox* sans aucune recompilation. En conclusion, nous pouvons nous réjouir d'une telle stratégie : possesseurs de *BeBox*, vous avez là une machine unique, un trophée en quelque sorte. De plus, le portage de *BeOS* sur les *PowerMac* et autres clones assure une plus large diffusion à vos pépites logicielles.



Jean Colmon, président de Be Europe, devant l'une des premières BeBox. Une machine à ranger désormais au musée de l'informatique.

BE SOFT

Des softs sous BeOS ?

Ton OS est super ! Mais t'as quoi qui tourne dessus ? Autrement dit, peut-on considérer sa *BeBox* (ou son *PowerMac* sous *BeOS*) comme machine principale me permettant d'accéder à Internet, de faire du traitement d'images, de rédiger du texte (etc.) ? Afin de bien orienter le sujet, nous éviterons de répondre aux questions du type : puis-je lire des disquettes *Dos* ? Ou encore, puis-je lire un document *Word* dans ton système ? (questions classiques qui me font perdre mon calme !). En effet, *BeOS* n'assure pas en natif la compatibilité avec les systèmes orientés bureautique.

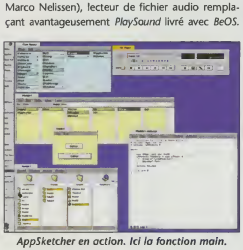
MANGEZ-MOI !

Des applications qui poussent comme des champignons

1996 a été l'année de tous les développements, ces derniers mois ont été riches en nouveautés. Voyons donc ce que la logithèque nous propose.

• Le produit qui tue est *VirtualMac* de *Fredlabs* : un émulateur *MacOS* pour les *PowerMac* ! Ce produit ne fonctionne pas sur *BeBox* car il accède à la Rom du Mac. L'avantage de cette émulation est qu'il offre la protection mémoire de *BeOS* sur lequel le produit évolue. Si plantage il y a, vous relancez l'émulateur comme tout autre logiciel *Be*. Ce produit en cours de développement permet aux programmeurs de migrer en douceur sur *BeOS* tout en continuant la maintenance de leurs applications natives *MacOS*. Lors du Mac world, une démo montrait l'exécution de *Microsoft word, Excel* et *ClarisWorks* version 68k. La société *Lorienne software* propose *AppSketcher*, un produit permettant de créer graphiquement une application *BeOS*. Ce fabuleux produit est gracieusement disponible pour tout développeur depuis la version DR8 de *BeOS*. *Lorienne software* met également au point *Reggae*, un traitement de texte et *LRDraw*, une application de tracés vectoriels. Ces deux derniers outils, constituent la première offre bureautique pour le système Be.

• Autres nouveauté : *gcc*, LE compilateur C que tout bon Linuxien est obligé d'utiliser, est en cours de bêta test sur *Be*. La librairie graphique 3D *Mesa* version 2.1 (compatible avec *OpenGL*) est disponible. A noter que *BeOS* dispose de sa propre librairie graphique respectant la philosophie du système : programmer devrait être cool ! Depuis le mois de février, nous avons également la version 1.4 du langage orienté objet *Python*, porté par Chris Herboth. La version 1.0 de *SoundPlay* (de Marco Nelissen), lecteur de fichier audio remplaçant avantageusement *PlaySound* livré avec *BeOS*.



AppSketcher en action. Ici la fonction main.



Le modeleur 3D, First 3D.

Pgp (qu'on ne présente plus) en version 2.6.2. La version 0.9.3 de *MyBrowser* (réalisé par Thorsten Seitz). Ce produit offre une excellente alternative au Browser (élément de base de l'environnement graphique du système *Be*) en présentant hiérarchiquement les objets (fichiers, tables, dossiers). *First3D* risque aussi de faire du bruit, c'est un modeleur très prometteur.

• Les outils d'accès à l'internet ne sont pas oubliés : notons *Kftp*, pour *Kerberos Ftp* conçu par Laurent Pontier. *Lois*, un navigateur Web offrant une consultation de pages Web originale (genre blocnotes) exploite le système de base de données de *BeOS* pour y stocker les bookmarks. *NetPositive*, un autre navigateur Web est capable pour sa part d'exécuter des séquences *QuickTime*. Pour l'Irc, on trouve le client *Felix* réalisé par Xavier Ducrochet. L'accès aux newsgroups est possible via *slrn* issu du monde *Unix*. Enfin, le courrier électronique est géré par *BeMail* livré en standard.

Malgré son jeune âge, *BeOS* n'est donc pas en reste côté applications. Ces dernières exploitent en général avec brio les arcanes du système.

Internet

• Deux sites web à consulter :

http://www.be.com :
la page officielle de Be

http://www.beurope.com :
ne manquez pas la FAQ complète sur la version PowerMac de BeOS



Il y a foule mais ça tourne. Qui a dit que BeOS manquait d'applications !

BiEn Pratique

BeOS est jeune et a l'outrecuidance d'être novateur. Compatible avec la norme Posix (terme qui, au travers d'environ 1000 spécifications, désigne un système compatible Unix), BeOS est livré avec pléthore d'applications Gnu (bash, awk, bison, flex, gzip, tar, fgrep etc. etc.). Le portage d'une application issue du monde Unix - et de Linux en particulier - est donc relativement aisé. Malgré tout, il serait bien dommage de se priver des fantastiques APIs du système.

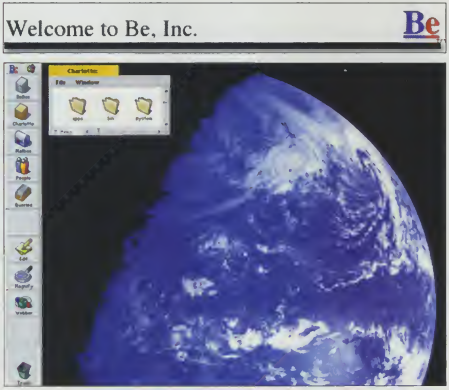


La BeBox, une superbe machine de développement.

Cet article présente de façon plus ou moins détaillée les entrailles du système. Une approche en douceur en quelque sorte avant le grand plongeon vers la programmation dans les articles suivant. En mettant les mains dans le cambouis vous comprendrez mieux la mécanique (ainsi parlait St Pixel).

BeOS n'est pas une saucisse

BeOS fut annoncé comme le système d'exploitation des années 90 : un *OS* moderne. Le concept de modernité ne repose pas sur l'architecture globale du système : le multitâche et le multithread sont des concepts bien assimilés (traduire pour certains *OS* : je sais ce que cela signifie, j'ai même essayé de faire un *OS* multitâche et logiquement, ça marche... logiquement.). Le micro-noyau n'est pas non plus une nouveauté. *BeOS* a été conçu sur ces concepts mais voilà, il a été écrit à partir d'une feuille blanche. *BeOS* n'a pas, comme l'a souligné J.L. Gassée - président de Be inc. - l'apparence d'une saucisse : belle à l'extérieur mais beurk à l'intérieure. En partant de rien, les ingénieurs de Be ont pu intégrer harmonieusement ces concepts novateurs et y ajouter le "petit plus" qui fait toute la différence.



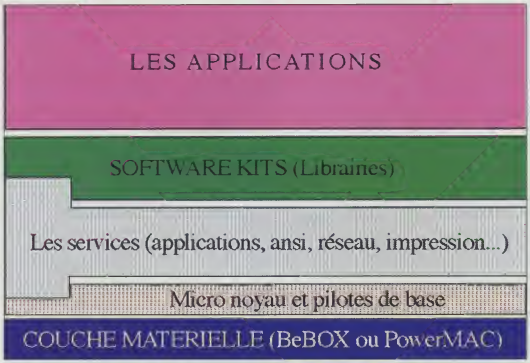
Bienvenue sur la planète BeOs.

BeOS a le sens du service

BeOS gère le multi-propcessing (de 1 à 8 processeurs), le multitâche préemptif, le multithread (et donc les sémaphores), le chargement dynamique des drivers, le partage de la mémoire et des librairies, et la gestion de la mémoire virtuelle. Ces précieuses fonctions sont orchestrées par un programme de 262k : le kernel - ou noyau. Il est en liaison direct avec le matériel : gestion des interruptions et communication entre les processeurs. *BeOS* est basé sur une architecture client/serveur. Ces serveurs se situent juste au-dessus du noyau et offrent la possiblité au travers de librairies C++ d'accéder à l'ensemble des fonctionnalités du système : audio, stockage, applicatif, réseau, impression. Ce découpage illustre la conception complètement objet du système.

Les serveurs de BeOS

Chaque serveur s'exécute dans un espace mémoire protégé. Le serveur principal est le serveur d'application. Il prend en charge la gestion des fenêtres ainsi que leur contenu



L'architecture du système Be.

et la gestion des événements (clavier, souris...). *BeOS* est un système fortement multi-thread, c'est ce qui lui confère la propriété d'être réellement temps réel : lorsque vous déplacez une fenêtre intégrant une animation (3D, vidéo...), la séquence ne reste pas figée et le graphisme est redessiné dynamiquement (par exemple, il n'y a pas de mappage en mémoire des recouvrements de fenêtres). Chaque création de fenêtre donne naissance à deux threads : un thread maintenu par le serveur d'application qui communique avec un thread pour l'application cliente exécuté dans un espace d'adresse séparé. Cette architecture permet de traiter les différents événements de façon asynchrone offrant ainsi des temps de réponse optimum. Bien sûr, vous pouvez ajouter vos propres threads.

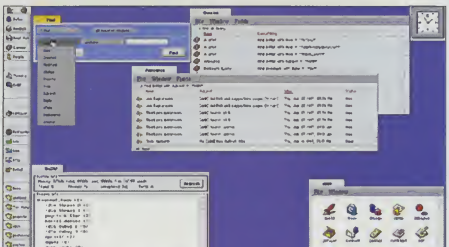
Une base de données relationnelle comme système de fichier

Le "storage server" (je n'ai pas trouvé d'équivalence pertinente en français) est tout aussi important : il implémente la fonctionnalité de base de données intégrée au système pour les données permanentes (stockées sur disquettes, disque dur, CD-Rom etc.). Une base de données pourquoi faire ? Pour profiter des fonctions d'une bases de données pardi ! A savoir entre autres : éviter la redondance d'information et permettre l'accès simplifié à l'information. Pour rechercher une information précise dans une table, vous pouvez créer une requête dans votre application en combinant, par exemple, les opérateurs And ou Or satisfaisant la contrainte de recherche. Le système de base de données est dit vivant : vous pouvez demander que votre application soit immédiatement prévenue d'une modification des données d'une table par exemple. Cette fontionnalité est présente dans le browser (le Finder de *BeOS* si je puis dire). Le serveur réseau offre les fonctionnalités de base d'accès réseau (protocole Tcp/Ip, Ppp etc.) Nous n'allons pas détailler ici tous les autres serveurs qui d'ailleurs parlent d'eux-mêmes (impression, audio..). Nous ferons leur connaissance lorsque nous apprendrons à les soumettre à nos moindres désirs grâce au charme de nos petites applications.

Un kit d'accès ?

Pour accéder à tous les services de *BeOS*, nous avons besoin d'une couche supplémentaire : les "kits". Ces kits sont des librairies de classes réalisées en C++ (c'est donc en C++ que nous développerons). Les services du serveur d'applications sont accessibles via le kit application et le kit interface. Les services du "storage server" utilisent le storage kit. Pour les services du serveur réseau, tout se fait via le kit réseau et ainsi de suite. Ce découpage permet de bien situer les actions du développeur en fonction du type de problème à résoudre. Vous souhaitez créer une fenêtre, faites appel au kit d'interface et d'application ! C'est un peu déroutant au début mais on s'habitue très vite à cette architecture...et on y prend goût. D'autant qu'il n'est pas nécessaire d'être un expert en C++. Mais cela nous le verrons au prochain article.

Christophe Morvant
braininabox@alt.net



Le Browser, composé du dock et du desktop permet d'exploiter la base de données.

linux zone

Linux, enfin !

Non, non ! Vous ne rêvez pas : un magazine français qui parle de Linux ! On n'osait y rêver et ça y est, c'est fait ! Notre but ? Partager avec vous notre passion pour ce système fantastique. La route est parsemée d'embûches mais nous n'avons pas peur, nous sommes en mission pour le Root (seigneur Unix).

AH GEUH GNU !!!

Bienvenue à Linus 2.0



Baby gnu.

Nous ne pouvions commencer ce Linux Zone sans parler de celui qui est à l'origine de tout ça : Linus Torvalds. Ex-étudiant de l'université d'Helsinki, Linus est désormais ingénieur dans une petite société américaine. Il n'abandonne pas son bébé informatique pour autant et reste le pilier de la communauté des développeurs de *Linux*. Ceci dit, on le croyait ultra-débordé et voilà qu'il nous sort une nouvelle version : *Mini-linus* ! Mais si Linus a participé à la création du noyau, c'est surtout son amie Tove Monni qu'il faut féliciter pour la version finale. Bienvenue à Patricia Miranda Tovald dans ce monde en pleine effervescence !

APOSTROPHE

Le Macmillan Linux

L'éditeur Simon Schuster & Macmillan s'intéresse à *Linux* depuis pas mal de temps. Il n'est donc pas étonnant de trouver des traductions françaises d'ouvrages dédiés dans les étagères des librairies spécialisées. Le *Macmillan Linux* est un livre de bonne qualité, les explications sont claires et bien détaillées. De l'installation de *Linux* à la configuration du système (orientée réseau), une bonne partie des opérations délicates (pour le débutant) sont étudiées. On se demande cependant si le traducteur du livre connaît le sujet... La traduction systématique des termes anglais devient vite pénible. N'oubliez pas que *Linux* parle avant tout anglais et qu'il est nécessaire de connaître certains termes incontournables. Non, non, un hacker du système n'est pas un pirate, il ne fait rien de mal !

BESTIOLES

Des virus sous Linux ?

Devant le succès grandissant de notre système préféré, il était évident que les infectes petits êtres binaires allaient tenter l'invasion. Le premier virus *Linux* découvert récemment par les fouineurs de Mc Afee se nomme *Bliss*. Cette sale bête infecte les fichiers exécutables et les rend inutilisables. Heureusement, *Virusscan* pour *Linux* est disponible et s'occupe de *Bliss* sans arrière pensée. N'oubliez tout de même pas d'utiliser un compte d'utilisateur normal pour récupérer des programmes sur Internet. Pour éviter toute panique injustifiée, notez que *Bliss* ne s'est pratiquement pas propagé. Si vous êtes attaqués par un virus, ce ne sera sûrement pas par lui. Notre dernier conseil : récupérez toujours les binaires *Linux* sur des sites Internet officiels ou sur CD-Rom. Le plus sûr reste encore de compiler directement les sources.

COMPIL

Des applications par centaines

Pour l'instant, les applications *Linux* se trouvent sur les CD de distribution et sur Internet. L'idée de la société Mnis est de mettre à disposition des applications précompilées dans un format accessible au plus grand nombre (format .tgz). Dans les 600 Mo bien tassés du CD, on trouve de nombreux outils essentiels (*Xemacs,*



Java jdk 1.0.2, etc.) et quelques perles rares (*X-CD-roast*). Pour installer un outil, il suffit de copier le fichier archive à la racine de votre système et de lancer un petit tar xvzf. Le problème avec ce format brut concerne les librairies dynamiques nécessaires au fonctionnement du programme. Un exemple tout simple : vous récupérez *Xpaint* et quand vous le lancez, le système indique qu'il manque la librairie libjpeg.so. Bien sûr, la commande ldd permet de connaître les dépendances mais cela ne résout pas le problème. Pourquoi ne pas proposer des CD à thèmes avec moins d'applications mais disponibles dans de nombreux formats (.rpm ou .deb qui gèrent les dépendances, sans oublier les sources) et documentées ? En tout cas, Mnis ouvre une brèche et nous espérons que de nombreux éditeurs et acheteurs suivront la tendance.

INTERFACE

Un Motif pour tous !

Standard industriel en matière d'interface graphique sur *Unix*, *Motif* est une librairie de développement très puissante qui s'intègre parfaitement au système *X-Window*. La nouvelle version *0.76* de *Lesstif*, le célèbre clone Free software de motif, vient de sortir. Si les implémentations peu onéreuses de motif existent déjà sous *Linux* dans le milieu commercial, *Lesstif* est intéressant à plus d'un titre. Tout d'abord, son développement "ouvert" laisse envisager de nombreuses extensions alors que motif stagne depuis 1994.



Lesstif-top !

D'autre part, *Lesstif* comble le manque de librairie de développement de haut niveau pour *X-Window* en Free software. Encore loin de la version finale (qui devrait être 100% compatible avec *Motif 1.2*), *Lesstif* est d'ores et déjà utilisable alors pourquoi s'en priver ?

LINUX PAR-CI, LINUX PAR-LA

Des distributions dans tous les sens !

A peine la *Red hat 4.1* sortie, voici qu'on nous annonce pour très peu de temps la *4.3*. Rappelons que la distribution *Red hat 4.0* a été élue produit de l'année par le magazine américain *Infoworld*. La nouvelle version de la distribution *Kheops* française sera bientôt également disponible. Livrée avec deux manuels très denses et de nombreuses documentations en français, la *Kheops* fait partie des distributions pour débutants. Enfin, signalons le développement très actif en cours sur la *Debian* : la version *m68k* sera bientôt prête !

INTERRO

Système de notation

Certains seront peut-être étonnés par le système de notation utilisé dans la rubrique test. Tout d'abord, nous sommes les invités d'un magazine qui existe depuis longtemps et qui a ses règles. La note ne représente en outre pas réellement un critère de comparaison entre les produits qui sont souvent très différents. Il s'agit plutôt une réponse à la question : "*ce programme est-il indispensable ?*". Un commercial est donc un peu pénalisé puisque le critère de prix rentre en jeu. Le barème utilisé est le suivant :

★ ★ ★ ★ ★
Nous, on s'en passe !
★ ★ ★ ★ ★
A voir ...
★ ★ ★ ★ ★
Intéressant, mais pas forcément pour tout le monde
★ ★ ★ ★ ★
Original ou classique et pratiquement indispensable
★ ★ ★ ★ ★
La perle rare, jetez-vous dessus !

• **Linux online**
Le papier c'est bien, mais Internet n'est pas mal non plus ! N'oubliez pas les journaux online Linux :

l'Écho de Linux

• **http://echo-linux.allenor.fr**
L'écho de Linux est le premier journal en ligne en date dédié à Linux. Articles complets et détaillés, c'est une adresse à ne pas manquer !

Linux Line

• **http://www.llnux-kheops.com/line**
une lettre mensuelle intéressante par exemple si vous voulez savoir qui fait Linux Zone ;-). Également disponible sur le CD-Rom mensuel de PC Team.

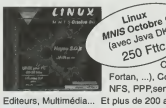
Linux Gazette

• **http://www.ssc.com/lg**
Un vrai magazine online, très complet et incontournable sauf si vous êtes allergiques à l'anglais.

Démarrez LINUX !

en toute tranquillité et accédez au monde UNIX pour PC

Linux est un véritable OS Freeware 32 bit, superbe interface graphique et multiples applications.

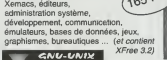


Contient tous les utilitaires Unix standards, Kits de développement Compilateurs (C, C++, Fortan, ...), Communication (TCP-IP, NFS, PPP,serveur WEB Apache... Editeurs, Multimédia... Et plus de 200 applications prêtes à installer plus les sources des compilateurs, des librairies, des utilitaires ...

Applications ELF- 97
Plus de 400 applications pour Linux : outils LaTex, Emacs et Xemacs, éditeurs, administration système, développement, communication, émulateurs, bases de données, jeux, graphismes, bureautiques ... *(et contient XFree 3.2)*

165 Fttc





GNU-HURD
Unix Temps Réel pour PC
Basé sur le micro-noyau MACH 4.0
contient les disquettes d'installation

Autres produits LINUX

Caldera Open Linux

COL Base	575
COL Workstation	2190
COL Server	10490
Caldera Solutions CD	N.C
Caldera Wabi pour Linux	1890
Unifix (Posix certified) Linux System 2.0	595
InfoMagic Déc. 96	179
RedHat Official 4.0	320
RedHat Archives 4.0	165
Applixware 4.2 pour RedHat (Edition Etudiants)	580
Walnut Creek Slackware 96	150
Linux ToolKit	150
Yggdrasil Internet Archives 97	155
MkLinux(pour Power Mac) et ...	145
X-Inside	
Accelerated-X 2.1 (Linux/BSD) Support Matrox Mystique Prix Etudiants	895 690
CDE CDE + Motif Application Builder + Motif 1.2.5 Runtime pour Linux/BSD + Accelerated-X 2.1	1990
+ Linux 2.017 MNIS	1990
Motif 2.0	1290
Perfect Backup pour Linux	850
Open GL pour Linux	1450

SunSoft - Solaris

Solaris 2.51 x86 (CDE + Wabi)	
Vers. US (Tarif Education)	1145
Vers. Fr. (Tarif Education)	1695
(Maj concurrentielle V.Fr.)	1795
Proworks C++(Tarif Educ)	2100
JAVA WorkShop	895
et aussi....	
FreeBSD 2.1.5 (Wal.CR.)	165
BSD Doc	165
MOQ-TIFF 2.0.1	
InfoMagic	775
Motif ReadHat 2.0	995
Java InfoMagic	130
Internet Tools (InfoMagic)	130
Delphi Super Librairies	150
Delphi ToolKit 12/96 (Walnut Creek)	190
C/C++ Super Librairies	150
C/C++ User Group Library (Walnut Creek)	230
NetWare Super Librairies	170
Perl (Wal.Cr.)	190
Mother of Perl (InfoMagic)	140
Tcl/Tk (InfoMagic)	140
Tcl/Tk (Wal.Cr.)	190
Tex (InfoMagic)	140
Tex (Wal.Cr.)	170
Ada (Wal.Cr.)	190
Eiffel (Wal.Cr.)	190
CICA 02/97 (Wal.Cr.)	160
Simtel Dos (Wal.Cr.)	160
QRZ Ham Radia (Wal.Cr)	135
Winsite 4CD (InfoMagic)	150
Windows 95.COM 01/97	150

Tous nos tarifs sont en F.T.T.C. et port compris

BON DE COMMANDE

A retourner à :
MCD² Diffusion
5/7, rue Leredde
75013 Paris

Email : mcd2@mcd2-diff.fr
Tél. : 01 42 16 88 00
Fax : 01 42 16 89 85

http://www.mcd2-diff.fr

Société :
Nom / Prénom :
Adresse :
.....
CP : Ville :

Livraison sous 48 h (selon les stocks disponibles)

Faites votre total en indiquant clairement le(s) produit(s) désiré(s)
Règlement par chèque du montant
de : F.T.T.C. ou par VISA
à l'ordre de *MCD² Diffusion*

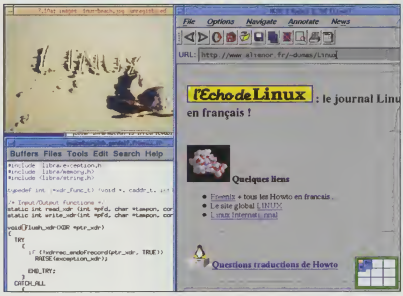
Linux, le rêve !

Bienvenue dans le monde merveilleux d'un système d'exploitation dont la gratuité, la souplesse, la polyvalence et la puissance font pâlir d'envie et de jalousie n'importe quel système d'exploitation commercial. Non, vous ne rêvez pas...



Ce système d'exploitation a vu le jour en 1991, lorsqu'un jeune étudiant finlandais de l'université d'Helsinki, Linus Torvalds, décida de se pencher sur le mode réel du processeur 386 jusque-là presque inexploité. En s'inspirant d'un système d'exploitation commercialisé fonctionnant sous Intel (*Minix*, conçu par Andrew Tanenbaum), il commença par ajouter quelques fonctionnalités et décida de diffuser le résultat de son travail sur Internet. Cette première diffusion (août 1991 : il s'agissait de la version *0.01*) fut particulièrement inaperçue, si ce n'est par quelques passionnés qui virent rapidement dans ce système d'exploitation un véritable laboratoire d'expérimentation. Son nom de baptême, *Linux*, vient de la contraction du prénom de son auteur, Linus, et d'*Unix*, puisque *Linux* est avant tout un système *Unix*. La première version officielle a été la *0.02* qui fut diffusée au début du mois d'octobre suivant.





Linux en action.

Petit système deviendra grand

Petit à petit, des fonctionnalités furent ajoutées à ce système d'exploitation, et le nombre de développeurs commença à augmenter d'une manière lente mais régulière. La version *1.0* de *Linux*, la première version vraiment digne de ce nom, était le résultat du labeur d'environ 80 développeurs répartis aux quatre coins de la planète. La dernière version stable en date, la *2.0*, référence environ 200 développeurs, et ce nombre ne cesse d'augmenter.

Développement et sources

Le développement de *Linux* s'effectue en réalité suivant un cycle de deux phases :

- une phase de développement (le numéro de version est impair, *1.1*, *1.3*, *2.1* et ainsi de suite) dont le but est d'ajouter de nouvelles fonctionnalités, d'apporter des modifications majeures au noyau, etc. Cette version est généralement considérée comme peu sûre, et elle est réservée aux utilisateurs avertis du système d'exploitation.
- Une phase de stabilisation, dont le but est d'effectuer des corrections mineures de telle manière que le noyau atteigne un niveau de stabilité maximum (le numéro de version est pair, 1.0, 1.2, 2.0 et ainsi de suite). Les sources de *Linux* (entièrement écrit en langage C, avec une très fine couche *Assembleur*) sont entre autres disponibles sur ftp.funet.fi:/pub/Linux/PEOPLE/Linus. La France a la chance de posséder un grand nombre de sites miroirs qui, plusieurs fois par jour, récupèrent les sources. Citons le site principal, ftp.ibp.fr:/pub/linux/kernel/sources.

Toutefois, *Linux* n'est que la partie noyau : c'est le système d'exploitation, le bout de logiciel crucial entre la machine et les applications. Les applications fournies avec la plupart des distributions reflètent la même qualité. Elles proviennent de divers projets de logiciels libres (free software), dont le plus célèbre, le projet *Gnu* (*Gnu* is not *Unix*). Ces applications sont distribuées gratuitement, avec les sources s'il vous plaît ! On y trouve aussi bien des compilateurs, des éditeurs de textes que des outils de traitement d'image, de communication, des arpenteurs et ainsi de suite. Le serveur graphique, *XFree86*, gère la plupart des cartes graphiques du marché.

Fonctionnalités de Linux

Linux est un clone *Unix*. En fait, il s'agit d'une libre implémentation gratuite, qui respecte en grande partie le standard *Posix*, tout en intégrant certaines fonctionnalités *System v* et *Bsd*. La version Intel fonctionne sur tout processeur Intel, *Cyrix* ou *Amd* supérieur ou égal au *386*. *Linux* fonctionne également sur Amiga et Atari, sur certaines plates-formes *alpha* de chez Dec, sur Sparc et sur Power Pc. Il existe des dis-

tributions pour chacune de ces plates-formes. Signalons que la dernière version de la *RedHat* est disponible pour Intel, Sparc et Alpha.

Linux étant un système *Unix* à part entière, il est multi-tâches, multi-utilisateurs mais également multi-plates-formes et sur Intel, multi-processeurs : il peut gérer plusieurs processeurs *Pentium pro* (Smp).

La version Intel gère la plupart des cartes vidéo, des cartes son, des cartes réseau et des différents périphériques existants sur le marché (CD-Rom, souris, Scsi, imprimantes...). Le gestion de réseaux de type *Ethernet, Fddi, Tcp/Ip, Novell, Appletalk* est intégrée dans le noyau.

Implantation de Linux

Les premières machines qui utilisèrent *Linux* furent des Pc de passionnés, qui sont à l'origine de ce système et de son évolution. Six ans après sa première diffusion, *Linux* est très fortement implanté dans les universités pour des raisons évidentes : avoir un système



Prêt pour Internet ?

dont la puissance dépasse certains systèmes commerciaux pour un coût nul, sur un matériel bon marché. Malgré tout, ce système ne se cantonne pas à des universitaires ou à des étudiants boutonneux ! Non, ce système rentre en force chez les professionnels de l'informatique : de nombreux fournisseurs d'accès (les providers) l'utilisent comme serveur d'accès. Certaines sociétés privées optent pour *Linux* comme plate-forme de développement en raison de la puissance et de la grande variété des outils disponibles.

Si vous êtes un développeur, essayez de développer sous *Linux* : vous aurez du mal à repasser sur une autre machine. Toutefois, soyons un peu honnête : *Linux* est destiné à des utilisateurs relativement motivés car *Unix* est un environnement plutôt complexe. Il me serait difficile d'oublier la remarque d'un utilisateur qui disait dans un forum de discussion *"j'ai installé Linux... et maintenant, qu'est-ce que je peux faire avec ?"*.

Linux : renseignements et récupération

Si vous souhaitez installer *Linux*, cela dépend un peu si vous avez

Les documents incontournables !

- *Feuille d'information / ftp.ibp.fr:/pub/linux/french/docs*
- *Tous les documents HowTo (petits documents spécialisés dans un domaine) : ftp.ibp.fr:/pub/linux/french/docs/HOWTO*

Le Guide du ROOTard : un gros manuel de 150 pages gratuit et tout en français sur Linux, son installation, des trucs et astuces : ftp.ibp.fr:/pub/linux/french/docs

- *Tous ces documents peuvent être consultés sur le site http://www.freenix.fr/linux/*

Citons le livre de référence : Le système Linux de Matt Welsh et Lars Kaufman, O'Reilly

Transformez votre PC en véritable station de travail 32 bits !

Linux

KHEOPS 97

Une réalisation des Logiciels du Soleil

Le système d'exploitation compatible UNIX ™

Installation et configuration faciles grâce à l'utilisation de menus entièrement en **Français** et une importante documentation.

Nouveau manuel **"Linux facile"**, 320 pages en Français, + 1000 pages en Français sur CDROM.

Noyau pour le boot 2.0.27
XWindow : X11R6, XFree86 3.2 compatible Matrox
Outils de développement : C, C++, Objective C, Pascal, Assembleur, Fortran, Basic, Perl, LISP, TCL/TK, etc.
Télécommunications : PPP, SLIP, X/Y/Z, connections RTC
Internet : Possibilité de monter son propre serveur Web Serveurs HTTP, SMTP, FTP, Gopher, etc.
Outils multimédia : Affichage et manipulation de fichiers JPEG, GIF, TIFF, PNG, MPEG, AVI, QuickTime, support Soundblaster, etc.
Outils de PAO, Jeux, etc.
Sources de la plupart des programmes

Version des utilitaires : Kernel modules 2.0.27, PPP daemon 2.2.0f, dynamic linker (ld.so) 1.8.3, GNU CC 2.7.2, Binutils 2.6.0.14, Linux C Librairie 5.3.12, Linux C++ librairie 2.7.1.4, Termcap 2.0.8, GPM 1.09, SysVinit 2.62, Util-Linux 2.5.

Disponible dès aujourd'hui chez votre revendeur ou votre libraire branché !

(Fnac, Surcouf, BDJ, Sauramps, Techno Sciences...)

Dealers welcome !

Consultez nous pour la liste de nos revendeurs:

Kheops CDROM

Tél : 04-93-74-68-94, Fax : 04-93-33-78-76

http://www.acticiel.com/cdrom



Le serveur Internet de Linux.

accès à Internet. Si ce n'est pas le cas, le mieux est d'acheter des CD-Rom (compter environ 150 francs pour le pack Infomagic contenant 6 CD). Si vous avez une connexion Internet, c'est plus simple. Récupérez sur le champ le document intitulé "Feuille d'information" que vous trouverez sur le site ftp.ibp.fr:/pub/linux/french/docs, mais également dans les forums de discussion fr.comp.os.linux[.annonces]. Ce document est une véritable mine d'informations sur *Linux* pour le débutant.

Vous pouvez éventuellement poster un message dans le forum de discussions fr.comp.os.linux, mais après avoir lu ce document et ceux que vous trouverez dans le petit encart ! Il est toujours particulièrement énervant d'avoir à répondre à des questions dont les réponses se trouvent dans les documents conseillés ;-(.

L'avenir de Linux

Linus Torvalds vient de quitter au mois de janvier la Finlande où il a terminé ses études. Il est désormais aux Etats-Unix, où comme il dit, il est *"buried alive in diapers"* (*"enterré vivant sous les couches-culottes"*). Malgré ce changement dans le petit monde de *Linux*, la version de dévélopement (*2.1*) poursuit son cours. Remarquons l'ajout d'*IPv6*, de certaines cartes *X25*, de certains gestionnaires, etc. Cela devrait déboucher sur une version *2.2* (ou *3.0*) particulièrement prometteuse.

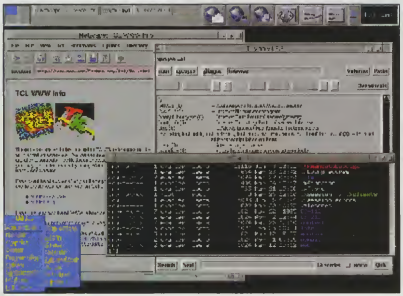
Eric Dumas (Eric.Dumas@freenix.fr)
http://www.alienor.fr/~dumas

Les sites à consulter :

http://www.linux.org : site central de Linux
http://www.li.org : Linux international
http://www.cdrom.com : renseignements sur la Slackware (distribution)
http://www.redhat.com : renseignements sur la RedHat (distribution)
http://www.debian.org : renseignements sur la Debian (distribution)
http://www.freenix.fr/linux : la mine de documents en français sur Linux

A la découverte de Linux/68k

Après la présentation de Linux par Eric Dumas, découvrez la version 68k de ce superbe système d'exploitation.



L'indispensable X-window.

Le matériel nécessaire

Qui dit version 68k, dit processeur Motorola de la famille 680x0. Comme vous n'êtes pas sans le savoir, c'est cette série de puces là qui équipe les Amiga et autres Atari. Pour pouvoir utiliser sa mémoire virtuelle, *Linux/68k* a besoin d'un processeur capable de gérer la correspondance adresses logiques/adresses physiques, c'est le *Pmmu*. Cette unité est présente dans le 030 et ces grands frères 040 et 060. On s'aperçoit donc tout de suite que les machines à base de 68000 et de 020 ne pourront pas utiliser *Linux/68k*. Le noyau a aussi besoin de la présence d'un co-processeur arithmétique de type 68881 ou 68882. Pour les machines qui n'en sont pas équipées, il existe une version spécifique du noyau avec un émulateur logiciel, mais cette version est, pour le moment, vraiment très instable, donc très peu utilisable. Après le type de processeur, on va parler de la mémoire. Pour utiliser *Linux/68k* en mode caractères, 4 Mo devraient suffire, si vous ne lancez pas deux compilations en même temps. Pour l'utiliser de façon correcte, c'est-à-dire avec le mode graphique, 16 Mo ne seront pas de trop.

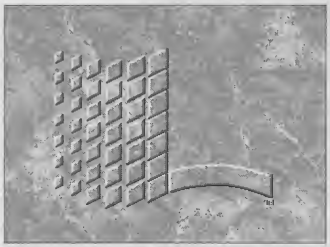
Au niveau de l'espace disque, il va falloir sacrifier au minimum une partition pour installer *Linux/68k* sur un type de formatage qui lui est propre (ext2fs). La taille dépend bien évidemment de l'utilisation que vous allez faire de *Linux/68k* (développement dans plusieurs langages, ...), mais 200 Mo me paraît une taille raisonnable pour ne pas être vite pris de cours.

Les logiciels disponibles

Sous *Linux/68k*, on retrouve tous les logiciels classiques de la plate-forme de référence, le

processeur i386 et supérieur. Tous les langages sont représentés avec bien sûr le *C*, le *C++*, l'*Ada*, le *fortran*... mais malheureusement, il n'y a pas encore de portage de la machine virtuelle *Java*, par contre, il existe un compilateur. Tous les langages interprétés sont aussi de la partie avec notamment *Tcl*, *Perl*, *Python* et bien sûr la librairie *Tk* pour réaliser l'interface graphique. Au niveau de l'interface graphique, c'est bien évidemment *X11* dans sa version *XFree*. Pour notre architecture, elle s'appelle *XFree68* et est disponible en version *3.2*. Contrairement à la version sur Pc qui nécessite un serveur pour chaque carte graphique, cette version utilise une abstraction de la mémoire vidéo qui s'appelle "frame-buffer" et qui permet d'avoir simplement un seul serveur sur Amiga ou Atari. Pour le réseau, tous les protocoles sont là avec bien évidemment *Tcp/Ip*, mais aussi *Ipx/Spx* et *Appletalk*. Pour se connecter avec un modem, on peut choisir parmi *Ppp* avec ou sans authentification (*Pap/Chap*), *Slip* ou *Cslip*. Tous les outils classiques sont disponibles : *Lynx* ou *Mosaic* pour le Web, *Elm* pour le mail, *Tin* ou *Pine* pour les news, ainsi que *Ftp*, *Telnet*, *Ping* ...

Linux INSIDE



Linux, le Windows killer ?

Les distributions

Le seul point faible de la version de *Linux* pour notre architecture est le manque cruel de distribution "officielle". En effet, pour le moment, il n'existe que des fichiers qui sont l'image d'une installation. Il faut ensuite récupérer les programmes et les installer à la main. Mais pas de panique, ces distributions simples à installer arrivent, la *Debian* est d'ailleurs imminente (voire sortie lorsque vous lirez ces lignes). L'ensemble des programmes sont compilés pour notre architecture, il ne manque plus que les disquettes permettant de booter la première fois sous *Linux/68k* pour l'installation initiale. L'autre distribution en vogue en ce moment, la *RedHat*, est aussi en cours de portage, mais pas encore au stade de maturité de la *Debian*. En l'occurrence, tous les programmes ne sont pas encore adaptés au 68k, mais une personne de *RedHat-version-Pc* s'est proposée pour aider au portage du programme d'installation. J'espère que cette petite présentation vous aura donné envie de faire le grand saut.

David Curé



Accel

Accelerated X 2.1 SUPPORTE
les cartes MATROX Mystique, 1 000 000 Xstones sur Millennium Number 9, Diamond, et plus de 400 cartes graphiques

+ Interface professionnelle CDE

Common Desktop Environment
L'environnement standard sous UNIX disponible sur PC sous Linux et BSD
agenda, mail tool, éditeurs barre CDE



+ MOTIF 1.2.5

Xinside MOTIF 1.2.5
runtime et kit de développement

+ MOTIF Applications builder

Kit de développement Motif avec création visuelle des éléments de fenêtre

+ LINUX ELF 2.0.17

= 1 600 F TTC

LINUX ELF 2.0.17 250 F
pour PC, installation facile directe depuis le cdrom, documentation d'installation en français, 200 applications dont JAVA DK, serveur Apache, C, C++, pascal, tcl/tk, wine

GNU HURD TEMPS REEL 250 F
pour PC, UNIX temps réel du GNU avec sources et système d'installation

400 APPLI ELF 165 F
utilitaires mpeg, player MOV, GL, utilitaires de dessin GIMP, développement JAVA, lesstif, xemacs, xfract, ingres, postgres, samba, pgp, mirror, majordomo, XFree 3.2

Logiciels UNIX - Prix TTC - Port compris

LOGICIELS POUR LINUX ET BSD	
X-Accet 2.1 driver X11 accéléré	990 F
X-accel update 1.x vers 2.1	350 F
Driver Multi ecran pour Linux	2 250 F
Xinside OpenGL pour Linux	1 500 F
Xinside Motif 2.0	1 374 F
LOGICIELS POUR UNIX pour PC	
X-Accel 2.1 pour SCO,ISC	1 555 F
Driver Multi ecran Solaris,SCO,ISC	2 250 F
OpenGL pour Solaris,SCO,ISC	2 850 F

http://www.mnis.fr

Envoyez votre bon de commande à: MNIS - 10, rue Antoine Chantin - 75014 PARIS
FAX: 01 45 41 54 22 - TEL: 01 45 41 46 25
munie d'un chèque à l'ordre de MNIS

Produit	Prix
TOTAL	

Adresse

Lincity

Développé par : I.J. Peters

Complet et passionnant, Lincity n'a rien à envier à son inspirateur Simcity.

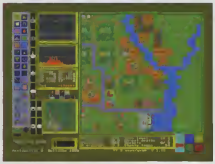
De prime abord, on croirait se trouver face à face avec un remake du légendaire *Simcity*... rêves... Et il est vrai que dans *Lincity*, l'objectif de base et les moyens mis à votre disposition sont pratiquement similaires : un ordinateur, une souris, et beaucoup d'imagination...

Tout pareil

Comme dans *Simcity*, vous voyez votre ville de dessus, et comme dans *Simcity*, vous dirigez votre petit monde à la sou-



Le point de départ.



Quand rien ne va plus, mettez le feu !



C'est tout de suite plus clair.

Simcity, le jeu qui a marqué toute une génération de joueurs et de développeurs. *Simcity*, le jeu dans lequel vous incarnez un tout puissant maire avec pour objectif de créer la ville de vos ris. Les principes de base sont d'ailleurs les mêmes : en quelques clics vous construisez des zones résidentielles, des zones de "ressources" (pour la nourriture, le charbon...), des zones commerciales (des marchés qui permettent les transferts entre zones) et des zones industrielles (commençons par des poteries...). Une route pour améliorer les échanges, et votre petite capitale commence à se développer. Au fil du temps, vous pourrez ajouter divers bâtiments qui viendront améliorer la productivité, le niveau de vie, la santé, le niveau de pollution... Et votre ville deviendra plus agréable, attirant par la même occasion nombre d'indésirables, qui vont créer des bidonvilles... et des nuisances. C'est alors que tout devient beaucoup plus complexe.

Tout différent

A première vue donc, *Lincity* a donc un arrière-goût de déjà-vu. Mais dès qu'on se penche un peu plus sur la question, on s'aperçoit que les différences sont nombreuses... Tout d'abord, dans *Simcity*, vous définissiez des zones "globales" qui évoluent d'elles-même. Ici, c'est vous qui décidez de l'implantation de zones et de leur type: pas de maisons individuelles qui se transforment en HIm par exemple. Mais la principale différence, c'est que notre jeune développeur a également été pêcher dans les terres de *Civilization* pour créer son jeu... Ainsi, l'objectif ultime est d'expédier votre population dans l'espace, où elle sera à l'abri de la pollution et des morts "accidentelles". De plus, le développement de votre ville est étroitement lié au niveau technologique de votre population, qui vous permet de



Définir des zones d'agriculture intensive sans habitants dans le secteur n'est pas conseillé.



L'aide en ligne est très utile.



Oups ! Vu le nombre de bidonvilles, j'ai dû faire une erreur...



Même bien expliquée, la gestion...



... de l'énergie et des transports est difficile.

construire de nouveaux bâtiments et édifices. Il vous faut donc gérer d'autres éléments que les simples facteurs économiques et écologiques pour construire une "civilisation" digne de survivre.

Complet et prenant

Si la facilité d'utilisation de *Lincity* rivalise avec les meilleurs, ce qu'il perd en "fun" (graphismes sommaires, peu d'animations), il le gagne en sérieux et en profondeur. Parce qu'il est intelligemment pensé et qu'il a le mérite de vous apprendre un tas de choses, *Lincity* s'avère particulièrement passionnant. Vous aurez tôt fait de maudire les bidonvilles qui se développent partout où ils peuvent (et surtout là où vous avez fait des erreurs...), et dépenserez beaucoup d'énergie à les combattre. En bref, il fait partie des incontournables que tout utilisateur de *Linux* se doit d'avoir et d'essayer, ne serait-ce que par curiosité. Et qui sait, l'un d'entre vous finira bien par en faire une version française...

Gem

Lincity

Stratégie-gestion
Statut : Free software
Source :
http://www.floot.demon.co.uk/lincity.html

En hausse
▲ *Mélange de Simcity et de Civilizotion*

En baisse
▼ *Interface graphique, animations...*

Note
★ ★ ★ ★ ★

Linux Offre spéciale

Linux RedHat 4.1 **219 Frs TTC !**

Distribution Officielle

2 CD, Serveur MetroX, Manuel Installation US et Français sur disquette...

InfoMagic 6 CD **132 Frs TTC !**

Edition Décembre 96

RedHat 4, Slackware 96, Debian 1.2, Serveur MetroX, Xfree 3.2, Archives TSX11...

Mk Linux Developers **99 Frs TTC !**

Relase 2 (Dernière pre-relase)

Portage de Linux sur Power Macintosh 6100, 7100, 8100

Détails de l'offre spéciale sur le serveur :

www.linux-kheops.com

INFOS...

Pour être livré en priorité, pensez à réserver dès maintenant le coffret de 6 CD InfoMagic du mois d'Avril 97. Pour cela, utiliser le bon de commande que vous trouverez sur notre serveur internet, dans la rubrique, InfoMagic 6 CD Avril 96.

Retourner votre commande et son règlement par chèque (sans oublier les frais de port de 30 Frs) aux :

Logiciels du Soleil
1 rue Pasqualini - BP 112
06802 Cagnes sur mer Cedex.
Tél : 04.93.14.01.55 et Fax : 04.93.14.36.75
Frais de port Colissimo Entreprise - 30 Frs

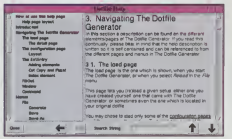
The dotfile generator

Créer son propre environnement de travail, le rêve enfin à notre portée avec le tandem Linux/X-Window. Le problème ? Il faut modifier de nombreux fichiers textes pas toujours très explicites. Le remède ? The dotfile generator bien sûr !

Le nouvel utilisateur de *Linux* doit faire deux choix importants. Tout d'abord, il doit adopter un Shell, composant essentiel des sytèmes *Unix*. L'utilisation du système *X-Window* (qui pourrait se passer de cet outil extraordinaire ?) impose un autre choix : le gestionnaire de fenêtre (*Window manager*).

Les choix de Tdg

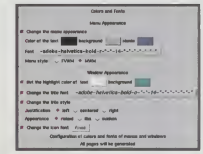
Si vous voulez vraiment tirer profit de *The dotfile generator* (le générateur de fichiers de config), vous aurez à choisir entre *Bash* et *Tcsh* (tant pis pour les ksheux !). Pour le *Window manager*, seul *Fvwm* (version 1 ou 2) est supporté mais vous serez surpris par sa puissance. C'est un véritable caméléon capable de changer d'apparence très facilement. *Tdg* est un programme modulaire, chaque module s'occupant de la configuration d'un programme en particulier. La version 2.0 propose donc des modules *Bash*, *Tcsh* *et fvwm* mais on trouve aussi de quoi configurer *Emacs* (THE éditeur), *Elm* (mail) et *Rtin* (news).



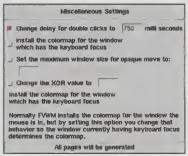
Une aide en ligne complète.

Configuration graphique

Entièrement programmé en *Tcl/Tk*, *Tdg* dispose d'une interface graphique assez agréable mais très lente. Les différentes sections de configuration sont arrangées dans une arborescence. Le plus dur est de comprendre l'interface assez originale du programme. Chaque champ de sélection est associé avec trois icônes : des ciseaux, une double-flèche et une barre de scrolling. Les ciseaux servent à copier, couper ou coller des champs et les double-flèches créent un nouveau champ vide. La barre de scrolling permet de se déplacer dans les différents champs d'une catégorie particulière (genre les différentes options d'un menu). Tout ça semble un peu flou ? Eh bien en effet, c'est un peu bizarre. Les habitués des standards établis (pas toujours très bons) risquent d'être déroutés mais essayez de persévérer, le jeu en vaut la chandelle.



Le module Fvwm2 en action.



Aide omniprésente.

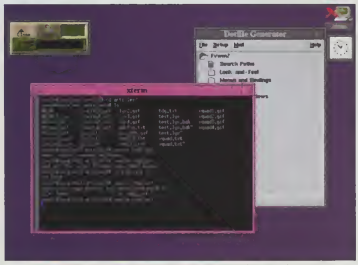
Une aide en ligne omniprésente

Le grand atout de *Tdg* ? Ce sont sans aucun doute les nombreuses explications qui accompagnent l'utilisateur tout au long de la configuration. Vous ne comprenez pas l'utilité d'un paramètre ? Sélectionnez-le avec le bouton droit de la souris et vous verrez l'aide correspondante en bas de la page. Le même principe s'applique aux boutons et autres champs d'édition. Une aide globale est aussi disponible. En résumé, n'hésitez pas à utiliser votre bouton droit !

L'outil universel ?

Tdg est-il un outil indispensable ? Si vous utilisez *Fvwm2*, la réponse est sans doute oui tellement ce module est sympa: En utilisant les sauvegardes, on peut rapidement créer plusieurs configurations qu'on pourra utiliser en fonction de notre humeur. Concernant les autres modules, les utilisateurs seront sans doute partagés entre la rapidité de l'édition directe des fichiers textes et l'interface unifiée de *Tdg*. Proposé sous *Gpl*, *The dotfile generator* va dans le sens de la démocratisation de *Linux* (et des autres *Unix* dans une moindre mesure). Certes, on peut vivre sans lui mais personnellement, je ne peux plus vivre sans *Tdg* (allez Jesper, fais-nous un module afterstep !).

Fred Pesch



Configuration graphique ou en mode texte ?

The dotfile generator

En hausse

- ▲ *Le premier outil du genre*
- ▲ *Une interface unifiée*
- ▲ *Le module Fvwm2 est indispensable*
- ▲ *Les configurations multiples*

En baisse

- ▼ *L'interface est bizarroide*
- ▼ *C'est lent*

statut : Free software
source :
www.imodo.ou.dk/~blackie/dotfile/

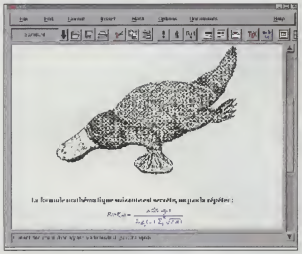
Note

★★★★★

LyX, un frontend pour LaTeX

Du traitement de texte Wysiwyg sous Linux ? Pas de problème, juste le temps de lancer LyX et c'est parti !

Il existe deux catégories d'utilisateurs de *Linux* radicalement différentes. La première provient du monde *Unix* et utilise *TEX* (en général avec *LATEX*) pour créer des documents. Les autres sont arrivés sur *Linux* après avoir fait joujou avec *Windows* (on peut faire autre chose avec ?).



Un vroi traitement de textes.

TEX pour les connaisseurs...

Les arguments des Unixiens en faveur de *TEX* sont nombreux. Tout d'abord, pour rédiger un document volumineux (thèse, livre, etc.), il est tellement plus simple d'utiliser un éditeur de texte *Ascii*. D'accord, la présentation est plutôt rudimentaire. Ceci dit, vous n'avez pas besoin d'aller prendre un café pour attendre que le programme veuille bien sauter de la page 10 à la page 200 du document. Pour les scientifiques, *TEX* permet aussi de créer très facilement des formules mathématiques. Pour couronner le tout, la qualité du rendu est extraordinaire, voir inégalée..

En faire assez, mais pas trop...

Linux n'est pas *Unix* (*Lnu*). Pour être plus précis, disons que de nombreux utilisateurs de *Linux* proviennent du côté obscur de la force : *Windows* ! Et du côté obscur de la force, on utilise des logiciels lents et très gourmands en ressources pour éditer de simples textes. Remarquez, ce genre d'outil existe sous *Linux* avec *Applixword* ou le traitement de texte de *Star office*. Il y a pourtant une place pour des outils moins exhaustifs mais peu gourmands et pratiques. *LyX* correspond parfaitement à cette définition mais il ne s'arrête pas là. C'est aussi une surcouche graphique (frontend) à *LATEX*. On peut très bien créer la structure d'un document avec *LyX* puis composer les parties les plus délicates dans un éditeur *Ascii* en utilisant le source *LATEX* généré. C'est donc un outil complémentaire à *LATEX* qui se révèle rapidement indispensable.



Quel caractère ce LyX !

Un vrai traitement de texte

Les fonctionnalités de base d'un traitement de textse sont bien évidemment présentes dans *LyX*. On peut donc choisir les attributs des caractères et la mise en forme des paragraphes. Il est facile d'incorporer des iimages ou de créer des tables, tout en *Wysiwyg*. Pour les scientifiques, la possibilité de créer interactivement des formules mathématiques est une grande nouveauté. Cette fonction est vraiment très pratique et justifie à elle seule l'existence du programme. Le seul reproche que l'on puisse faire concerne la lenteur relative de l'interface. La librairie utiliséé, *Xform*, semble plutôt limitée (mais gratuite). Ill serait peut-être souhaitable d'envisager une version *Motif/Lesstif*.

Le Free software dans toute sa splendeur

Sous licence *Gpl* (Gnu general public license), *LyX* est librement diffusable



Les maths dans la joie.

et modifiable. Il sera bientôt rejoint par *SciText* et *Xword* très attendus. Le grand intérêt de *LyX* concerne son rapprochement avec *LATEX*, il ne faut pas hésiter à modifier le fichier généré par le traitement de texte avant de le passer à la moulinette.

Fred Pesch



Les options de mise en forme.

LyX

En hausse

▲ *Surcouche de Latex*

▲ *Interface pratique*

▲ *Free software*

En baisse

▼ *C'est un peu lent*

Statut : Free software

Source :

www.lehigh.edu/~dlj0/LyriX.html

Note

★ ★ ★ ★ ★

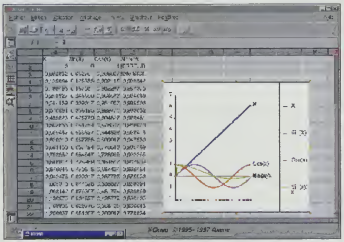
XQuad : des tables en toute simplicité

La mode est aux usines à gaz : le logiciel qui fait tout, lentement avec une efficacité douteuse. Le tableur XQuad marche à contre-courant et c'est très agréable. Il n'en fait pas trop mais il le fait bien.

Ils ont tout compris ! Avant *Linux*, un logiciel commercial *Unix* devait être cher et exhaustif. Avec les logiciels *Axene*, on découvre des outils puissants et très ciblés. En attendant le test du superbe logiciel de mise en page *XClamation*, nous nous intéressons ce mois-ci au tableur *XQuad*.

C'est quoi un tableur ?

Avant tout, Il s'agit de présenter des données sous forme de tableau, d'effectuer des calculs et de présenter les résultats avec textes, graphiques, etc. Cette définition d'un tableur peut vous paraître étrange puisque de nombreux prétendants au titre permettent de faire des bases de données, de mettre en page, etc. Pourtant, si vous enlevez ce qui est redondant avec les autres outils de bureautique, on retombe sur le vrai tableur, parfaitement illustré par *XQuad*. Toutes les fonctionnalités utiles sont présentes, avec une forte inclinaison pour les calculs numériques de grande précision. Il est cependant dommage de ne pas pouvoir facilement de personnaliser le tableur et de lui rajouter des fonctions.



Remarquez la bouble barre d'icônes.

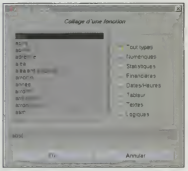
Une interface agréable

Le look d'*XQuad* est plutôt sympa, très professionnel (belle utilisation de *Motif 1.2*). Les boîtes de dialogues sont sobres et efficaces et la double barre d'icônes est une idée très originale. La première barre à gauche sélectionne les icônes affichées dans la barre horizontale par catégorie (format des cellules, format du texte, décorations, etc.). Attention, les commandes des barres d'icônes ne sont pas obligatoirement doublées de menus. Au chapitre des regrets, signalons l'absence de menu contextuel et l'intégration limitée dans *X-Window*. Les puristes aimeraient pouvoir changer les ressources de l'application avec *Editres*. Le choix le plus discutable concerne les fenêtre pseudo-Mdil (qui restent dans la fenêtre principale). Pourquoi ne pas ouvrir une nouvelle fenêtre avec menu dédié comme la plupart des applications X ? On a un peu l'impression de se retrouver dans un *Windows* émulé par logiciel.

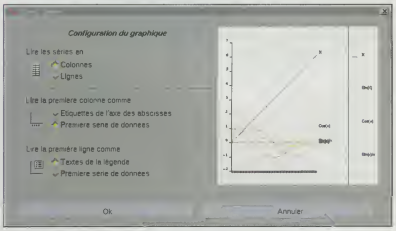
Linux, un Unix comme les autres ?

XQuad n'est pas un Free software, c'est un vrai commercial. Il n'est pour l'instant disponible que sur Internet et son prix est indépendant de la plateforme (*Unix* commerciaux et *Linux*). La plupart des éditeurs proposent des prix très étudiés pour *Linux*, espérons qu'Axene suivra la tendance. L'outil de documentation *XMayday* est cependant disponible gratuitement sur le site web d'Axene (www.axene.com). Vous devriez retenir le nom de cette petite société très dynamique, on risque d'en parler souvent et en bien !

Fred Pesch



Les fonctions sont nambreuses.



De jolis graphs en perspective.

XQuad

En hausse

- ▲ *Cocorico ! Il parle français*
- ▲ *Simplicité de l'interface*
- ▲ *Précision des calculs*

En baisse

- ▼ *Peu de configuration*
- ▼ *Intégration moyenne dans X-Window*
- ▼ *Trop peu d'options de configuration*
- ▼ *Pas de tarif spécial Linux*

Statut : commercial
Source : www.axene.com
Note
★ ★ ★ ★ ★

Afterstep

Nextstep est un nom qui fait rêver... Pourtant, si l'interface de ce système est très innovante, elle n'en est pas moins figée. Sous X-Window, c'est moins unifié mais plus configurable. Faut-il faire un choix ? Ce n'est presque plus la peine avec Afterstep !

Non, non, *Afterstep* n'est pas un clône de *NextStep* pour *Linux*. Il faudra pour cela attendre *GnuStep*. En fait, c'est tout simplement un gestionnaire de fenêtre reprenant le look du système de Steve Jobs. Quoi ? Juste le look ? Mais non ! En plus du look, *Afterstep* propose aussi certaines fonctionnalités de son modèle à travers les modules annexes qui l'accompagnent.

Le Dock et la Taskbar

Le Dock de *Nexstep* est une barre d'icônes au look très caractéristique. Il permet de lancer simplement les applications les plus souvent utilisées. Le module *Afterstep* utilisé pour ressembler au Dock se nomme *Wharf* (oh, le gentil chienchien !). Moins puissant que son cousin (la configuration est moins évidente), il n'en reste pas moins très pratique avec ses icônes à tiroir (très pratiques mais indescriptibles !). La *Toskbar* affiche sous forme d'icône les applications actives. Ici, on a une pseudo TaskBar mais qui ne représente que les applications iconisées. De toute façon, on a toujours accès à la liste des fenêtre actives avec le menu "root window" (ceux qui ne comprennent pas devraient cliquer sur le fond de l'écran de temps en temps).



Afterstep ? indispensable !



Un Window manager avant tout

Basé sur *Fvwm* (en fait sur *Bowmon* qui n'est plus supporté), *Afterstep* est un gestionnaire de fenêtre très configurable et qui ne prend pas beaucoup de ressources système. La philosophie d'utilisation de *X-Window* (je choisis le look, l'interface, les outils, etc.) est complètement respectée par *AfterStep*. Le but n'est pas de forcer une utilisation particulière du système, rôle des desktops (celdera *Cnd*, *Kde*, *eXode*, *OffiX*, *Cde*, etc.) mais d'apporter une nouvelle possibilité aux fans *d'X-Window*. Avec ce look du tonnerre, vous devez vous douter qu'*Afterstep* utilise de nombreuses couleurs. C'est sûrement le gestionnaire de fenêtre idéal en 65536 couleurs et plus mais on lui préférera *fvwm2* pour le mode 8-bit (256 couleurs).

Afterstep

En hausse

▲ *Le look nexstep*

▲ *Le module wharf*

▲ *Configuration proche de Fvwm*

En baisse

▼ *Gourmand en couleurs*

Satut : Free Software

Source :

mango.sfasu.edu/~frank/afterstep/

Note : 65536 couleurs

★★★★★

Note : 256 couleurs

★★★★★

KHEOPS

CD ROM

Le coin du programmeur !

Ref	Titre	Format	Prix TTC
Développement			
589	JAVA Programmer's Toolkit	WIN	87
592	Visual C++ Toolbox	WIN	101
593	Visual Basic Toolbox	WIN	101
609	Delphi Power Tools	WIN	101
613	Best Java Applets	WIN	101
628	Access Super Library	WIN	95
629	Paradox Super Library	WIN	101
631	Clipper Super Library	WIN	101
632	DBase Super Library	WIN	101
633	Windows NT Super Library	WIN	101
635	Power Builder Super Library	WIN	116
636	Foxpro Super Library	WIN	95
637	Delphi Super Library	WIN	95
638	Netware Super Library	WIN	116
639	AutoCAD Super Library	WIN	116
1583	Black Coffee (JAVA)	WIN	98
1718	Turbo FreeBSD 2.1.5	UNIX	113
1719	Turbo Red Hat 4.0	Linux	113
1758	C/C++ Super Library	WIN	87
1759	Visual Basic Super Library	WIN	87
1797	Linux Internet Archives 8 CD	Linux	133
6144	NASA Source Code: AI & Tools	MACWN	254
6145	NASA Source Code: Flow & Structures	MACWN	254
6146	NASA Source Code: General	MACWN	254
6147	NASA Source Code: Aeronautics	MACWN	254
6148	NASA Source Code: Modeling	MACWN	254
6165	Linux Kheops 97	Linux	163
6166	Linux Facile. Guide d'installation	Linux	145
6167	Linux Freedom - Mise à jour 1	Linux	50
6168	Bien Débuter sous Linux (Livre)	Linux	99
Shareware			
693	Windows 95.Com (Sept 96)	WIN	124
1070	Simtel for DOS (Sept 96)	DOS	145
1120	Simtel for Windows (June 96)	WIN	145
1136	CICA French (2 Disc Set)(Aug 96)	WIN	101
1142	Hobbes French (OS/2) 2 Disc Set	OS2	101
1711	Winsite NT	WIN	139
1712	WinSite 2 Win3.1x, Win95 (4 CD)	WIN	116

Bon de commande à retourner à :

Kheops, V5 les Lavandes, Semboules, 06600 Antibes

Tél 04-93-74-68-94, Fax 04-93-33-78-76

http://www.acticiel.com/cdrom

Réf	Titre	Qté	Prix Unit.	Montant
.....				
.....				
.....				

Port et emballage (30F/4 CD + 5F/CD additionnel)

Total TTC

Nom :

Adresse :

.....

.....

Tel : Email :

Réglement par chèque à l'ordre de **KHEOPS.**

Signature :

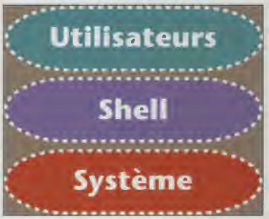
Initiation au Shell

Dans la longue tradition des systèmes Unix, Linux ne déroge pas à la règle : l'interface de base est composée d'un shell, ou coquille, qui fait le lien entre l'utilisateur et la machine. Le but de cette rubrique pratique est de prendre en main le nouveau linuxien qui vient d'installer son système en utilisant n'importe quelle distribution.

A l'heure des interfaces graphiques évoluées, on en oublie parfois qu'un ordinateur est un appareil complexe. Après l'installation de *Linux*, une fois le système lancé, on se retrouve devant une ligne de commande qu'il faut apprendre à maîtriser. Les outils graphiques sont certes intéressants mais aucun (et sur aucun système) n'apporte la richesse et la puissance des Shell *Unix*. Vous verrez de plus qu'avec une bonne documentation (merci pour les chevilles), les commandes sont très simples à utiliser, à défaut d'être intuitives.

Le système de fichiers

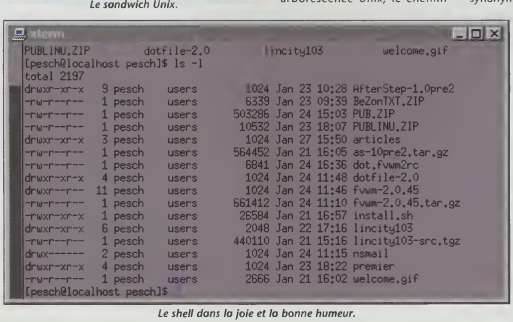
Sous *Unix*, il n'existe qu'une seule arborescence de fichiers. Si vous possédez plusieurs disques durs, lecteurs de disquettes ou CD-Rom (c'est a priori le cas, *Linux* ne tourne pas encore sur Amstrad *Cpc 464* mais ça ne devrait pas tarder), chacun de ces périphériques est associé à une entrée de l'arborescence, un répertoire. Par exemple, le répertoire /cdrom sert le plus souvent d'entrée pour le lecteur de CD-Rom. Le signe / (slash ou divisé) sert de séparateur pour les chemins d'accès de l'arborescence. Sur la figure 2, on trouve une mini-arborescence *Unix*, le chemin d'accès au répertoire Jedi est donc /home/jedi. Les habitués de DOS doivent bien faire attention à ne pas utiliser l'antislash \ qui a une toute autre signification sous Unix.



Le sandwich Unix.

Si tu m'Tcsh, j'te bash !

Chaque utilisateur peut choisir plusieurs Shell différents. Les deux plus célèbres sont le *Bourne again shell (Bash)* et l'exTended (?) C Shell *(Tcsh)*. Nous allons utiliser Bash qui est le Shell le plus répandu sous *Linux* mais la plupart des commandes que nous allons voir sont indépendantes du shell utilisé. Lorsque nous utiliserons des particularités de Bash, nous vous le signalerons (quel professionnalisme !). L'interface du Shell est plutôt rudimentaire : une ligne de commande. La manipulation de base est donc le lancement de diverses applications en indiquant leur nom puis leurs paramètres au clavier. On distingue les commandes internes intégrées au shell des commandes externes. Ces dernières sont en fait des applications comme les autres mais liées à l'utilisation du Shell (cp pour copier des fichiers, lpr pour imprimer, etc.). Le Shell Bash et de nombreuses commandes externes ont été développés par la Free software foundation dans le cadre du projet Gnu. Cela n'évoque peut-être rien pour vous mais vous apprendrez vite que cela est synonyme de puissance et d'efficacité.



Le shell dans la joie et la bonne humeur.

Gestion de base des fichiers

Une fois *Linux* installé, l'utilisateur doit d'abord apprendre à se déplacer dans l'arborescence. La commande (interne) de base est "cd" pour change directory : changer de répertoire. La commande pour lister les fichiers est "ls". On utilise "mkdir" pour créer des répertoires et "rmdir" pour les effacer. Pour afficher le répertoire courant, on utilise la commande "pwd" (print work dir). Nous allons découvrir le système de fichier de *Linux* à l'aide de ces commandes. Supposons que vous êtes "loggé" sous le nom solo (forcément). Faites un petit pwd, vous verrez le

message suivant :

```
$ pwd
/home/solo
```

Vous l'avez compris, cela signifie que nous sommes dans le répertoire /home/solo. Sous *Unix*, tous les utilisateurs ont un répertoire personnel où ils placent leurs fichiers de données et les programmes qu'ils veulent utiliser sans pour autant les installer définitivement sur le système. Vous pouvez considérer ce répertoire individuel, ou home dir, comme la racine de votre propre arborescence. Cette séparation entre les différents utilisateurs permet de toujours garder un système cohérent et utilisable. C'est loin d'être le cas sous *Windows/MacOS/OS2/(...)* où tous les fichiers sont mélangés. Et puis on peut créer plusieurs configurations différentes sur un même système très simplement (attention au dédoublement de personnalité !).

Attention, je me déplace !

Nous allons maintenant créer un nouveau répertoire : "premier" dans notre home dir. Il suffit d'utiliser la commande "mkdir premier". Entrez dans ce répertoire avec "cd premier" et créez "second" et "troisième" (avec mkdir). En utilisant la commande "ls" sans argument, nous allons lister le contenu du répertoire /home/solo/premier :

```
$ ls
second      troisieme
```

Entrez maintenant dans second (à vous de jouer !). Faites un pwd, il vous indique "/home/solo/premier/second". Bon... Les minutes passent... Et on s'ennuie ferme dans second. Vous décidez donc de revenir en arrière (maintenant, c'est une initiation dont vous êtes le héros). Pour cela, il vous suffit d'utiliser "cd..." (attention à l'espace entre cd et ..). Un petit coup de pwd qui nous indique "/home/solo/premier", ouf ! On est sauvé. Une petite astuce en passant : si vous utilisez la commande cd sans arguments, vous retournez directement dans votre home dir (sans toucher les 20 000 francs mais en gagnant du temps).

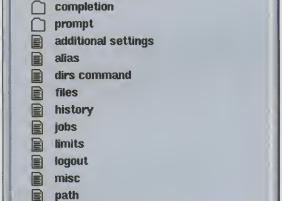
Chemin absolu et relatif

Une fois dans votre home dir (cd tout seul pour ceux qui ne suivent pas), tapez "cd premier/second". Le répertoire courant sera "/home/solo/premier/second". Allez maintenant dans le répertoire "/usr" de l'arborescence par "cd /usr" et entrez "cd /home/solo/premier/second". Vous vous retrouverez une fois encore dans le répertoire "/home/solo/premier/second". Nous avons d'abord utilisé un chemin relatif qui part de la position courante et suit le chemin spécifié (premier/second). L'autre chemin est absolu et part de la racine. La commande cd génère donc son déplacement soit à partir de la position courante (chemin relatif en argument) soit par rapport à la racine (chemin absolu). La commande rmdir permet d'effacer un répertoire vide, utilisez-la pour effacer nos répertoires premier, second et troisième.

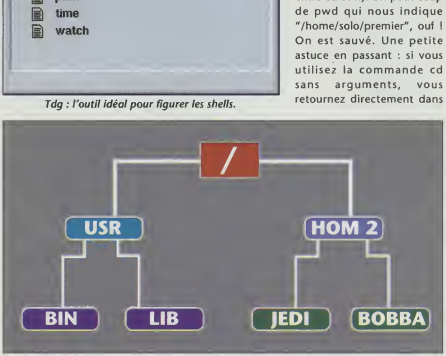
Ouah, c'est trop facile ton truc !

Vous connaissez maintenant les notions de base qui permettent de se repérer dans l'arborescence. Tout ceci semble très simple mais soyez patient, nous allons rapidement attaquer des sujets nettement plus corsés !

Fred Pesch
pesch@club-internet.fr



Tdg : l'outil idéal pour figurer les shells.



Mini arborescence Unix.

Avant toute chose : Créez un compte utilisateur

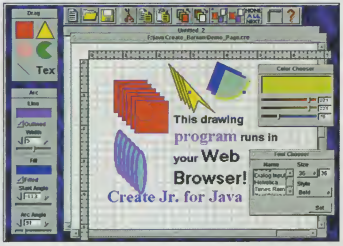
On vous l'a déjà dit et on vous le répètera, Unix est un système multi-utilisateurs. Il faut donc créer des comptes pour les utilisateurs avant de faire mumuse. En effet, le premier utilisateur est le root ou super-utilisateur. Il a accès en écriture à toute l'arborescence, ce qui représente un risque pour le système surtout si l'on est débutant. Un utilisateur de base possède un accès limité à la machine. Nous vous conseillons sincèrement d'utiliser ce genre d'accès avant de taper vos premières commandes. Mais pour commencer, vous n'avez pas le choix, utilisez le login root. La commande pour rajouter un utilisateur est en général "adduser" ou "adduser nom_de_login". Consultez la documentation de votre distribution pour passer cette étape. Quittez la session root, entrez votre nom de login utilisateur, votre mot de passe et entrons dans le vif du sujet.

Initiation à Java

Enfin ! Les Rebelles ont trouvé l'arme fatale qui va anéantir l'Empire 95. On va donc tous s'y mettre, l'informatique alternative, c'est surtout l'informatique de demain, non ?



Le Browser web hot Java.



Vous serez bientôt un java-maniaque !

Java est un langage objets, c'est-à-dire que programmer en *Java* ne consiste pas à aligner des séquences d'instructions mais plutôt à créer des "objets" (autant que possible) indépendants du contexte et de l'application dans laquelle ils se trouvent. Un objet détient généralement des informations et peut accomplir différentes actions.

Les classes

Formellement, chaque objet est issu d'une classe. La classe définit les propriétés de l'objet, c'est-à-dire la nature de son contenu (on appelle ça les "champs") et les requêtes que l'objet peut traiter : ce sont les "méthodes". Chaque champ y est défini par son nom et sa classe (car c'est un objet, bien sûr) et chaque méthode par son nom, son prototype (arguments et objet retourné) et le code correspondant. Par exemple, une classe "cercle" peut avoir un champ "centre" de classe "point", un champ "rayon" de classe "nombre flottant" et une méthode "translation" qui prend en argument un "vecteur" et ne retourne rien.

Les objets

Un objet engendré par une classe s'appelle instance de cette classe. On peut bien sûr créer autant d'instances que l'on veut, chacune est indépendante des autres. Nous pouvons créer deux instances de "cercle" c1 et c2 et les translater (en utilisant la méthode translation) à deux endroits différents. On peut dire que la classe correspond au type dans les langages classiques et l'instance, la variable. C'est plus qu'une analogie, c'est en fait la généralisation de ces notions. Il faut toutefois savoir que *Java* n'est pas un langage objet pur et possède également des types primitifs comme int (entier). Des classes prédéfinies permettent de les manipuler comme des objets.

En *Java*, une classe se déclare de la manière suivante:

```
class Personne {→
        private String nom,
prnom;→
        public          void
uneMethode() {...}→
        {...}→
}
```

Cette classe Personne possède deux champs nom et prénom de classe String (chaîne de caractères en *Java*) et une méthode uneMethode qui ne prend aucun argument (d'où les parenthèses vides derrière son nom). Le nom de la méthode est toujours précédé du type ou de la classe de ce que la méthode renvoie : ici, c'est void, c'est-à-dire qu'elle ne retourne rien.

Modes d'accès

L'un des intérêts de la programmation objet est le fait que l'utilisateur d'une classe ne doit connaître qu'un ensemble clairement défini de méthodes pour s'en servir, sans se soucier de la manière dont est faite l'implémentation. Un objet est en quelque sorte une boîte noire dont on sait ce qu'elle fait et pas comment elle le fait. Il faut donc imposer un contrôle d'accès aux différents membres d'une classe. Dans la classe Personne ci-dessus, remarquez les mots-clés private et public. Ce sont les spécifications des droits d'accès. *Java* en propose trois : private, protected et public (en fait, il y en a un quatrième mais nous en reparlerons plus tard).

Les membres private sont classés top-secret : seules les méthodes appartenant directement à la classe peuvent y avoir accès. Pour le reste du monde, c'est comme s'ils n'existaient pas. C'est donc le mode qu'on utilise pour l'implémentation interne. Le mode protected plus permissif : ces membres sont accessibles depuis les méthodes de la classe bien sûr, mais aussi depuis toutes les classes dérivées (ce sera pour plus tard). Enfin, les membres publics sont disponibles pour tout le monde.

Une règle à suivre consiste à restreindre autant que possible l'accès aux membres de la classe : en particulier, il faut essayer d'avoir tous les champs en private. Ainsi, les instances de la classe ne seront manipulées qu'à travers des méthodes rigoureusement définies, ce qui facilitera l'adaptabilité et la maintenance des logiciels. Utiliser des champs public ne se justifie que rarement et pour les débutants, c'est une faute de style très grave.

Sésame construis-toi !

Une fois la classe définie, nous pouvons l'instancier, c'est-à-dire créer des objets de cette classe. L'instanciation crée physiquement un objet et doit également le mettre

dans un état standard. Pour cela, on définit des méthodes spéciales appelées constructeurs. Elles portent le même nom que la classe et n'ont aucun type de retour, même pas void. Par exemple, nous voulons créer une personne d'un nom et prénom donnés :

```
public Personne(String p_prenom, String p_nom) {→
            prenom=p_prenom;→
            nom=p_nom;→
}
```

Ce constructeur renseigne les deux champs nom et prénom de l'objet créé. Comment fait-on alors pour instancier Personne ? Il y a plusieurs façons de faire. La manière standard en *Java* consiste à déclarer d'abord une variable :

```
Personne une_personne;
```

puis lui affecter à tout moment une nouvelle instance à l'aide de l'opérateur new :

```
une_personne=new Personne("Gill", "Bates");→
```

new alloue de la mémoire pour l'objet et invoque son constructeur avec les paramètres fournis. Une classe peut avoir plus d'un constructeur. Dans ce cas, le constructeur utilisé est déterminé par le compilateur à chaque instanciation selon la nature des paramètres. Par exemple, si on veut créer des personnes dont on ne connaît ni le nom ni le prénom, on peut ajouter le constructeur :

```
public Personne() {→
        prenom=new String("NC");→
        nom=new String("NC");→
}→
```

Nous pouvons ensuite l'utiliser:

```
Personne personne_inconnue;→
personne_inconnue=new Personne();→
```

Invocation

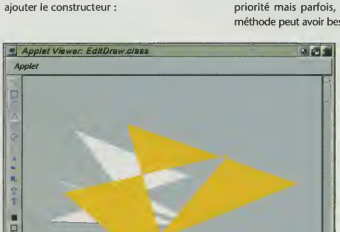
On a donc un objet, mais pour travailler avec, nous avons besoin de pouvoir appeler ses méthodes. Cela se fait à l'aide de l'opérateur point. Pour appeler la méthode uneMethode de l'objet une_personne, on écrira :

```
une_personne.uneMthode();→
```

L'accès aux champs se fait de la même manière (sans les parenthèses bien sûr). Il faut bien comprendre que les méthodes ne sont pas des "routines" comme dans les langages classiques. Une méthode n'existe pas en soi, elle appartient toujours à une classe et fait donc partie des objets de cette classe. une_personne.uneMéthode() et personne_inconnue.uneMéthode() sont deux choses différentes et si la première appelle la seconde, ce n'est pas du code récursif !

Qui suis-je ?

Les exemples de constructeurs ci-dessus montrent comment une méthode accède aux champs. C'est le mécanisme à utiliser en priorité mais parfois, c'est insuffisant. Une méthode peut avoir besoin de manipuler l'objet pour lequel elle a été invoquée comme un tout. C'est pourquoi chaque objet a implicitement le champ (private, bien sûr) this, qui est une référence de l'objet lui-même. Par exemple, dans le constructeur de Personne, au lieu de nom=p_nom, on pourrait écrire de manière équivalente this.nom=p_nom. Il est clair qu'on n'emploie pas this souvent et généralement, il est bon de s'en passer.



Programmeur d'accord, mais dessinateur...

Champs et méthodes de classe

Dans de nombreux cas, tous les objets d'une certaine classe doivent pouvoir partager des informations. Dans un programme de dessin par exemple, toutes les figures sont tracées par rapport à la même origine. Nous ne pouvons pas utiliser un champ origine "normal" car sa valeur serait spécifique à chaque figure. Il nous faut donc un champ commun à toutes les instances. On appelle ça un champ de classe. Pour les déclarer, on utilise le mot-clé static :

```
class FigureGraphique {→
        static private Point origine;→
        (...)→
}→
```

Lorsque ce champ est modifié, toutes les instances de la classe sont immédiatement affectées. De la même manière, on peut avoir des méthodes de classe :

```
static public void changerOrigine(Point nouvelle_origine) {...}→
```

Une méthode de classe ne peut évidemment accéder qu'aux champs de classe puisque, par définition, elle ne fait pas de différence entre les instances. Vus de l'extérieur, ces méthodes et champs se comportent exactement comme les méthodes et champs d'instance, mais on peut aussi y accéder directement, sans devoir instancier la classe :

```
FigureGraphique.changerOrigine(mon_origine);→
```

Remarquez que le nom devant l'opérateur point est le nom de la classe. Les concepteurs de *Java* doivent aimer ça, car les bibliothèques du langage en sont pleines !

La prochaine fois...

Voilà, ce premier épisode était très théorique, mais il faut absolument connaître ces notions pour programmer dans un langage comme *Java*. Cela peut vous sembler encore un peu obscur, mais tout viendra avec la pratique. vous découvrirez alors la richesse de cette approche de la programmation. La prochaine fois, on verra comment compiler et exécuter un programme en *Java* et on sera prêt pour *Hello world*.

Jakub Zimmermann
zimmerma@ie2.u-psud.fr

Attention : ce signe (→) indique un retour de ligne.



Vous souhaitez nous écrire ? Voici quelques conseils pour avoir une chance d'être publié. Ecrivez lisiblement, mettez vos coordonnées, complètes SUR VOTRE LETTRE et non sur l'enveloppe (un numéro de téléphone n'est pas obligatoire mais peut être utile). De tout façon, si votre lettre est publiée nous ne mentionnerons que votre ville. Nous ne pouvons pas publier les lettres anonymes. N'envoyez pas de timbres et soyez patients.

ENTRETIEN

Pour le premier numéro de Linux Zone, Martin Michlmayr, un des dirigeants de Linux international, nous donne sa vision du marché commercial *Linux*.

L'apparition de la Linux Zone est un pas dans la bonne direction. C'est pourquoi j'ai été très heureux d'apprendre sa création et je me fais un plaisir de partager avec vous mes réflexions sur le marché de Linux.

L'un des principaux problèmes qui se posent est que personne n'a d'idée précise sur l'importance de ce marché. Ceci est lié au mode de diffusion de Linux, le Free software. On peut télécharger le système sur Internet, et il existe des CD comportant un environnement complet que l'on peut partager avec des amis et des collègues. En plus, certaines personnes achètent plusieurs versions pour faire des essais et conserver celle qui leur correspond le mieux.

Pour en revenir à l'importance du marché Linux actuellement, il y a plusieurs méthodes pour essayer de la déterminer. Mais plutôt que de les décrire dans le détail, je veux vous assurer d'une chose : ce marché est énorme, et il s'agrandit de jour en jour.

Un des points à considérer est le nombre de sociétés qui se sont intéressées à Linux récemment. Il y a encore peu de temps, le manque d'applications commerciales était flagrant, mais ce n'est déjà plus le cas. Un grand nombre de logiciels sont maintenant disponibles, et de nouvelles applications sont annoncées tous les jours.

Mais ces applications ne sont pas limitées à Linux, et on trouve des publicités les concernant dans les plus importants magazines informatiques. En plus de ces emplacements commerciaux, nombre de magazines ont ouvert des espaces rédactionnels sur Linux et ses applications.

J'en arrive au point suivant : un prix qui a été décerné à Red hat linux 4.0. Cette distribution a reçu le prix du meilleur système d'exploitation pour ordinateur de bureau en 1996, prix décerné par le magazine américain Infoworld. Red hat linux est une des versions les plus distribuées, et ce prix représente un véritable événement pour toute la communauté Linux. Et encore, ce n'est qu'un aperçu de ce qui est à venir.

Cette prédiction n'est pas faite en l'air, comme le prouve le soutien commercial de plus en plus important qui se construit autour de Linux. En septembre 96, une liste de consultants spécialisés Linux faisait son apparition. Un mois plus tard, elle comptait plus de 100 entrées. Le manque de soutien commercial était l'un des arguments les plus utilisés contre ce système. Cet argument tient de moins en moins, et de nombreuses sociétés vont certainement reconsidérer leur position par rapport à ce système d'exploitation gratuit.

Le dernier point que je souhaite aborder est celui des salons informatiques. Linux a été, ou sera, présenté lors des salons américains les plus importants, comme les Comdex d'automne et de printemps ou encore l'Uniforum. Linux international, une organisation à but non-lucratif dédiée au développement de Linux regroupe des stands sous le Pavillon Linux lors de ces manifestations. De plus, des salons 100% Linux existent désormais, à l'instar de USELINUX (en collaboration avec USENIX) et Linux expo aux Usa (4 et 5 avril prochains) ou encore de Linux Kongres en Allemagne. Li cherche également à disposer de stands sur les salons européens (CeBIT...), ce qui promet un avenir passionnant.

Même sans avoir de chiffres précis, en examinant les faits il est facile de démontrer que le marché de Linux est énorme et qu'il ne fait que grandir...

Martin Michlmayr appartient à Linux international. Il peut être joint à tbm@cyrius.com. Vous trouverez sa page web à l'adresse suivante : http://www.cyrius.com/tbm.

Dream est édité par Posse Press, SARL au capital de 60 000 francs, 21 rue Notre Dame de Nazareth, 75003 Paris.
Directeur de publication : Romain Canonge
Tél : 01 48 87 54 69
Email : 100420.2600@compuserve.com
Directrice de la rédaction : Christine Robert
Tél : 01 48 87 62 78
Email : 100567.3343@compuserve.com
Responsable publicité : Hélène Blondel
Tél : 01 48 87 53 15
Assistante de direction : Valérie Ambroso
Tél : 01 48 87 60 11
Secrétaire générale : Anna Vincent
Abonnements et VPC uniquement entre 9h30 et 12h30 :
Tél. : 01 48 87 60 11
Télécopie : 01 48 87 51 23
Rédaction
Tél : 01 48 87 57 30
Email : 100567.3344@compuserve.com
Secrétaires généraux de la rédaction : Geoffroy Marty (100567.3343@compuserve.com)
Secrétaires généraux de la Chef de rubrique: Frédéric Peschenski
On collaboré à ce numéro : David Curé, Eric Dumas, Gem, Zimmerman Jakus, David Mignon, Christophe Morvant, Vincent Oneto, Yann Serra, Richard Thibault.
Directeur artistique : Pierre-Yves Roudy
Tél : 01 48 87 52 95
Email : pyroudy@hol.fr
1re rédacteur graphiste : Catherine Paire
Rédacteur graphiste : Véronique Belpois
Illustrateur : Christophe Bardon
Fabrication
Photogravure : La station graphique
Impression : Léonce Deprez, Barlin (62)
Marketing-presse : Distrimédia, Toulouse.
Diffusion : MLP
Dépôt légal : à parution
Commission paritaire : en cours
Représentant légal : Romain Canonge.
Associés principaux : Romain Canonge, Christine Robert.
Droits de reproduction : tous droits réservés. Copyright 1997. Toute référence à un article, toute citation ou utilisation du logo de Dream pour servir la promotion d'un produit ou d'une marque doit faire l'objet d'un accord de l'éditeur. L'envoi de tests, photos ou documents implique l'acceptation par l'auteur de leur libre publication dans le journal. Les documents ne sont pas retournés. La rédaction décline toute responsabilité quant aux opinions formulées dans les articles, celles-ci n'engageant que les auteurs. Les marques citées, appartiennent à leurs propriétaires respectifs.

Abonnement

Offre spéciale de lancement

250 francs

11 numéros

pour la nouvelle formule de Dream, le magazine de la micro alternative.

Retrouvez tous les mois Dream directement dans votre boîte aux lettres ! Passez vos petites annonces gratuitement et en priorité !

11 numéros 250 francs

au lieu de 385 francs
Soit 35% d'économie



Votre abonnement peut être souscrit avec les options suivantes : disquette Amiga mensuelle (ajouter 99 francs), et/ou CD mensuel Amiga/PC Team (ajouter 129 francs).

C O U P O N - R É P O N S E

Oui, je souhaite m'abonner à Dream (250 francs)
avec ❑ l'option disquette (+99 francs) et/ou ❑ avec l'option CD (+129 francs).

Ci-joint un règlement de francs, par ❑ chèque bancaire, ❑ mandat postal à l'ordre de Posse Press.

Nom : Prénom : Adresse :

..... Code postal : Ville :

Téléphone (facultatif) :

Machine/système (facultatif) : ❑ Amiga/AmigaDos ❑ Amiga/Linux ❑ Pc/Linux ❑ Pc/Divers ❑ Be/BeOs

❑ Autre machine/autre système :

Offre à renvoyer à Posse Press/abonnement Dream, 21, rue Notre Dame de Nazareth, 75003 Paris.

Date :
Signature :

Ces tarifs sont pour la France métropolitaine uniquement. Pour les Dom-tom et l'étranger, ajouter 100 francs au prix global de votre abonnement (avec ou sans options).

Le Pc sans se planter
Tout pour comprendre et acheter un ordinateur multimédia : l'unité centrale, le stockage magnétique, l'affichage, le multimédia, les communications, les imprimantes, les souris, les joysticks... Avec CD-Rom

35F
+ PORT



La bible du jeu Amiga
La référence en matière de jeux pour Amiga et CD-32. Découvrez les 101 meilleurs jeux, 101 trucs et astuces et un méga-dossier sur les jeux de tirs. Incontournable.

20F
+ PORT



Logiciels Amiga
Tous les classiques du jeu encore disponibles sur Amiga : Loom, Double Dragon 3, Humans, Chuck rock 2, Soccer kid, Blastar, Body blows, Football glory, Int 2, Monkey island 2, Indiana Jones, Xybots, Beavers... N'hésitez pas à appeler au 01 42 87 60 11 pour connaître les disponibilités.

39F
+ PORT



T-shirt Dream
Bomber le torse avec la Dreamette sur le cœur ? Une réalité avec ce T-shirt taille unique. XL 100% coton à l'effigie du magazine

50F
+ PORT



Le CD Pc team (n°10 à 21)
Retrouvez sur chacun de ces CD-Rom un répertoire Amiga d'environ 10 Mo : jeux, utilitaires, astuces, fichiers images, sons...

15F
+ PORT



ANCIENS NUMÉROS

20F
+ PORT

- **Dream n°1**
Dossier : la CD-32
Reportage : l'ECTS de Londres
Disquette : DSS 1, version complète
- **Dream n°2**
Dossier : les jeux de Noël
Reportage : comparatif numériseurs
Disquette : Amos Turbo
- **Dream n°3**
Dossier : les imprimantes
Reportage : le Supergames Show
Disquette : Cinemorph, version complète
- **Dream n°4**
Dossier : les virus
Reportage : le Winter CES de Las Vegas
Disquette : Quickwrite, version complète
- **Dream n°5**
Dossier : sex'n'Amiga
Labo : Blitz basic 2, Mediapoint...
Disquette : Skidmarks démo
- **Dream n°6**
Dossier : le salon Imagina 94
Labo : ADPro 2.5, Quarterback...
Disquette : Personal paint 4, version complète
- **Dream n°7**
Dossier : le piratage
Labo : Scenery Animator, Vidi 24, le PAR...
Disquette : Canon studio, version complète
- **Dream n°8**
Dossier : les simulateurs
Labo : Overdrive CD, Caligari, Directory Opus...
Disquette : Personal font maker, version light
- **Dream n°9**
Dossier : l'Amiga en vacances
Labo : Imagine 3.0, Emplant
Disquette : Abank
- **Dream n°10**
Dossier : les mangas et l'Amiga
Labo : carte M-Tec, Can Do...
Disquette : une sélection de DP
- **Dream n°11**
Dossier : l'avenir de l'Amiga
Labo : Lightwave, Dice, Videostage...
Disquette : Painter 3D, version complète
- **Dream n°12**
Dossier : la création d'un jeu
Labo : DSS 3.0, DirWork, Brilliance 2...
Disquette : Desktop Magic
- **Dream n°13**
Dossier : l'Amiga à la télé
Labo : PageStream, Panorama
Disquette : Virus Checker 6.41
- **Dream n°14**
Dossier : l'Amiga et les graphismes
Reportage : Le World of Amiga
Disquette : Real time sound processor II lite
- **Dream n°15**
Dossier : le rachat de l'Amiga
Labo : Photogenics...
Disquette : Skidmarks II, la démo
- **Dream n°16**
Dossier : les clones Amiga arrivent
Reportage : l'Amiga s'impose à Imagina
Disquette : Photogenics, la démo
- **Dream n°17**
Dossier : la Doom-mania arrive sur Amiga
Labo : GoldEd 2.1.1, Easy calc, Studio professional 2...
Disquette : DSS 3, version complète
- **Dream n°18**
Dossier : l'ECTS de Londres
Labo : DPaint V, Scala MM400, Sherlock, Diavolo, Power CD...
Disquette : Brutal, la démo
- **Dream n°19**
Dossier : les dessous du rachat par Escom
Reportage : l'Amiga à L'E3 de Los Angeles
Disquette : OctaMed Pro 5.04, version complète
- **Dream n°20**
Dossier : l'Amiga et Internet
Labo : Photogenics 1.2, Kit tower 1200, Digita organiser...
Disquette : Obsession flipper, la démo
- **Dream n°21**
Dossier : transformez votre Amiga en Pc, Mac...
Labo : OctaMed 6, AsimCDFS, Fax on ...
Disquette : Flight of the Amazon Queen, la démo
- **Dream n°22**
Dossier : l'avenir ludique de l'Amiga
Labo : CD Write, lecteur Zip...
Disquette : Vroom multiplayer, version complète
- **Dream n°23**
Dossier : optimisez votre Workbench !
Reportage : l'Amiga aux commandes du virtuel
Disquette : Coala, la démo
- **Dream n°24**
Dossier : choisir un lecteur CD-Rom pour Amiga
Labo : Devpac 3.5, carte Piccolo, Action Replay 1200...
Disquette : Boston bomb club, version complète
- **Dream n°25**
Dossier : l'Amiga expo fait un carton
Labo : Directory Opus 5.0
Disquette : Virus checker 8.03
- **Dream n°26**
Dossier : les ordinateurs exotiques
Labo : ImagineVision, Blitz basic 2.1, Arts et frontières...
Disquette : Zeewolf 2, la démo
- **Dream n°27**
Dossier : le guide du programmeur
Labo : la carte 68060 Blizzard 1260T
Disquette : Gloom Deluxe, la démo
- **Dream n°28**
Dossier : les extension du Pc au service de l'Amiga
Labo : Tower TBD, SX32, TurboCalc 3.5, @-Net...
Disquette : TurboPrint professional 4.1, version light
- **Dream n°29**
Dossier : Viscorp rachète l'Amiga
Labo : DeltaTower, DiskSalv 4...
Disquette : MandelTour AGA, version complète
- **Dream n°30**
Dossier : toutes les clés pour éviter la galère
Labo : Wordworth 5, World Atlas, encyclopédie Adfi...
Disquette : Blitzbank 2.1
- **Dream n°31**
Dossier : le quizz de l'été
Labo : Image FX 2.a, Artpad 2, Vid 24, Kit internet...
Disquette : une sélection de DP
- **Dream n°32**
Dossier : quel fournisseur Internet choisir ?
Labo : Turbo print v 4.1...
Disquette : Powerоids
- **Dream n°33**
Dossier : le multimédia et l'Amiga
Labo : la carte Cyberstorm 060
Disquette : une sélection de DP
- **Dream n°34**
Dossier : la communauté Amiga à la rescousse
Labo : OctaMED, Soundstudio, Imagine 5.0...
Disquette : Alien Breed 3D 2, la démo
- **Dream n°35**
Jeu : Capital punishment
Labo : iBrowse, InterOffice, MaxDOS
Disquette : une sélection de DP
- **Dream n°36**
Dossier : pourquoi investir sur Amiga
Labo : 2 modems 33600bps, X-DVE, SMD-100...
Disquette : une sélection de DP
- **Dream n°37**
Dossier : gagnez de l'argent avec votre Amiga
Reportage : l'histoire de l'informatique à Londres
Disquette : Magic Menu 2.15

bootik

15F
+ PORT A

LA DISQUETTE AMIGA DU MOIS



Ce mois-ci sur la disquette Amiga retrouvez *Cyberavi* (3.0+) un lecteur de fichier Avi pour Amiga Aga, *Fast exec* (2.0+) un patch pour accélérer votre Amiga, *Alinux* (1.2+) la documentation en anglais pour installer *Linux*, *VersionWB* (2.0+) un utilitaire d'affichage du numéro de version des logiciels, *Doopsi* (2.0+) un créateur de jeux d'aventure, *Hbmono* (2.1+) un *Monopoly* sous Workbench, *Pointer X* (3.0+) qui améliore votre curseur et *MyFormat* (1.3+) un logiciel de formatage universel de disquettes.
Logiciels compressés en Lha.

25F
+ PORT A

LE CD-ROM DU MOIS AVEC RÉPERTOIRE AMIGA



Comme tous les mois, retrouvez sur The CD de PC Team plus de 10 Mo, rien que pour Amigaïstes. L'événement du mois, c'est la présence d'*Imagine 4.0* en version complète et illimitée pour Amiga, avec l'update. Vous pourrez trouver ce logiciel de création d'images de synthèse dans le tiroir Imagine. Mais ce n'est pas tout, avec 8 logiciels pour mieux communiquer par modem et sur le Net dans le tiroir Comm, 4 démos dans le répertoire Démo, 10 outils de développement dans le tiroir Dev et 23 utilitaires à tout faire dans le tiroir Workbench. Et pour finir, vous trouverez 7 démos de jeux, et des utilitaires pour tricher... C'est promis, on fera encore mieux le mois prochain !

20F
+ PORT A

LE CD-ROM LINUX DU MOIS



La distribution complète de *Linux slackware* avec noyau *2.0*, la nouvelle version *3.2.0* du serveur *X-Window XFree86* avec support de la Matrox *Millenium*, les sources complets des noyaux *Linux* (jusqu'au 2.0.26 et 2.1.12), les nombreuses documentations en français (manuels d'installation, How-to, etc.), les mises à jour complète systèmes 1.2.xx/1.3.xx vers systèmes 2.0.xx ou 2.1.xx et une slection spéciale de jeux pour *Linux*. Cette offre spéciale est parrainée par Les logiciels du soleil.

B O N D E C O M M A N D E

DREAM n°38

Coupon à renvoyer à Dream's bootik, 21 rue Notre Dame de Nazareth, 75003 Paris. Paiement par chèque ou par mandat à l'ordre de Posse Press.

Nom :
Prénom :
Adresse :
.....
Code postal :
Ville :
Téléphone :

Articles choisis	Prix
Port A : gratuit (France, étranger et Dom-Tom) **Port B : 16 francs (France), 20 francs (étranger et Dom-Tom)** **Port C : 21 francs (France), 35 francs (étranger et Dom-Tom)** *Si plusieurs produits sont commandés avec des ports différents, ne compter que le port le plus cher.*	+ port
Total	

Imagine 5.0

pour Amiga

850 francs

Prix spécial réservé aux lecteurs de Dream
Offre valable dans la limite des stocks disponibles
et ne comprenant pas le manuel

« De nombreuses fonctions puissantes qui en font un excellent produit » **Dream**

★★★

« Imagine se positionne en concurrent de logiciels professionnels bien implantés » **PC Team**

PC PC PC C





Des centaines d'objets
et de textures gratuites
à télécharger sur le site
Infologic :
http://www.mns.fr/infologic
Posez vos questions
infologic@mns.fr

Vous avez découvert la version 4 d'Imagine pour Amiga sur le Cd-Rom et vous avez été convaincu par l'efficacité de ce grand produit. Infologic et Impulse continuent à soutenir l'Amiga et vous proposent de passer à la version 5 pour un prix absolument exceptionnel ! Imagine 5 offre les caractéristiques suivantes :

Quatre types de visualisation simultanés, perspective temps réel, menus configurables, multi-tâches 32 bits, rendu en ray-tracing, rendu en scanline, rendu en surfaces pleines, rendu en fil de fer, textures procédurales, animation de textures, mapping, génération d'animations Avi, pré-visualisation des animations, animations hiérarchiques, multiples formats d'images, nombre de sources lumineuses illimité, gestion des fontes True type, effets de rotation, d'extrusion, de distorsion, de réduction, d'agrandissement, anti-aliasing adaptif, opérations booléennes, effets de difraction et de réflexion, gestion des ombres, rotoscoping, metaballs, Blobs, gestion de la profondeur de champ, effet lens-flare (réflexions parasites), effet haze (halos), effet schredder (explosion en particules animées), support Alpha channel, cinématique inverse, onion skin....

Manuel Imagine 5
250 francs

Version française pour Imagine 3.4 et 5 Toutes les astuces pour optimiser l'utilisation d'Imagine : comment contrôler le rendering, comment utiliser les instruments de création, comment maîtriser les techniques d'animation. 260 pages !

Scanner Digimax
3990 francs

Un digitaliseur d'objets en 3D enfin disponible pour le grand public. Spécialement conçu pour être interfacé avec Imagine.

Essence 1 et Essence 2
prix : NC

Deux bibliothèques de plus de 60 textures procédurales. Indispensable pour exploiter pleinement Imagine !

- Bon de commande -

Coupon à renvoyer à Infologic, 5, rue Alfred de Vigny, 30320 Marguerittes
Paiement par chèque uniquement à l'ordre d'Infologic.
Nom : Prénom :
Adresse :
Code postal : Ville :
Téléphone :

Articles choisis	Prix
Port gratuit (sauf Digimax nous contacter)	
Total :	



Renseignements tél/fax : 04 66 75 55 94, Email : Infologic@mns.fr - Délai de livraison : 3 semaines

Des jeux complets à partir de 40 F !



WIZBALL,

Un super jeu d'arcade. Guidez une bille aux rebonds dans des labyrinthes en détruisant les ennemis.



SLIDERS,

A mi-chemin entre Marble Madness et un jeu de foot. Grâce à votre aimant, attirez le ballon puis propulsez le vers les buts adverses. Jouable à 2 !



MOKTAR *,

Retrouvez le célèbre personnage créé par Lagaf dans ce superbe jeu de plate-forme. tout y est: plus de 40 monstres, bonus et armes variés, passages secrets sur 15 niveaux ...

* fonctionne sur A1200



Et aussi **BOMB'X ***, un jeu érotique original sur disquette

50 niveaux de franche rigolade, 2 phases distinctes. Un défi terrible : une femme, plusieurs hommes, un seul élu !
Mode 4 joueurs en simultané.

Et pour ceux qui en veulent plus, il existe des niveaux supplémentaires (ou extensions) pour Bomb'X et Dal'X



Et dans la même collection:
DAL'X *,

30 niveaux dont 15 en mode 2 joueurs, 3D isométrique avec scrolling, 2 univers différents. Et des images...

Des jeux complets à partir de **40 F** seulement !

BON DE COMMANDE à remplir en capitales et à retourner à **Médiagogo, 210, rue du Faubourg St-Martin, 75 010 PARIS**
En joignant votre règlement (chèque ou mandat exclusivement) libéllé à l'ordre de Médiagogo. N'oubliez pas de cocher les cases de votre choix.

TITRES des jeux

❑ WIZBALL (40F) ❑ SLIDERS (40F) ❑ **MOKTAR (40F)**

❑ BOMB'X (60 F) ❑ **DAL'X (60F)**
❑ BOMB'X (50 F) Ext.1 ❑ **DAL'X (50F) Ext.1**

Montant: F + Port 20 F = ... F .

Port gratuit pour 4 jeux et plus.

NOM :.....Prénom :
Adresse :
.....
.....
Code postal : VILLE :
Le: Signature:

AD37